http://www.oldgamesitalia.net/

LA PIU' VENDUTA IN EUROPA

C64 • SEGA • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NINTENDO

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

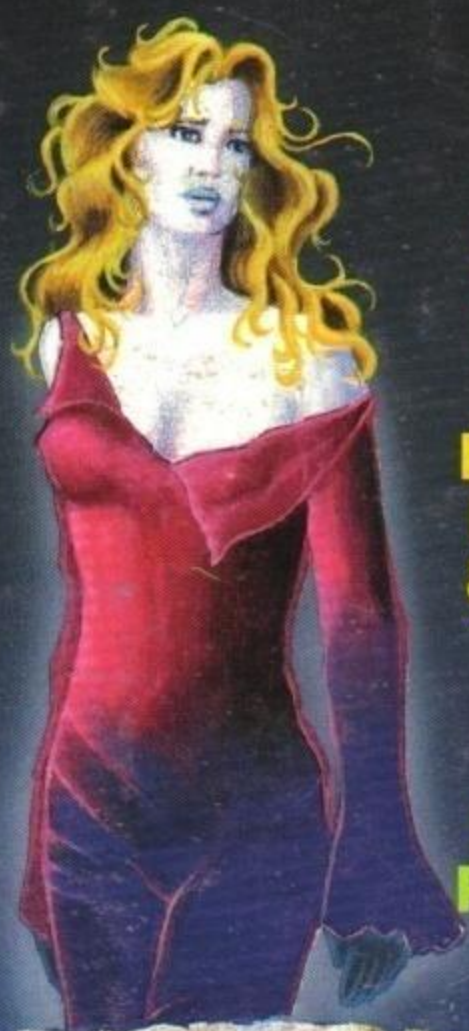
L.5.000 (Frs.7.5)
N.5 MAGGIO '91

SUPER FAMICOM LE RECENSIONI

SPECIALE ENADA
IL FUTURO DEI COIN-OP

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
SU AMIGA!!!

ABBIAMO RECENSITO MIDWINTER 2



SPECIALE ITALIA !!!

DUCK TALES: PAPERI SUL NES & SULL'AMIGA!!!

LAKERS VS. CELTICS NUOVO BASKET PER MEGADRIVE

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Master System

7064 SUPER REAL BASKETBALL
Siete pronti per la grande sfida di pallacanestro? Super real Basketball porta velocità, professionalità nella squadra direttamente a casa vostra! Questa fantastica versione di basket sarà una esperienza che non dimenticherete facilmente.

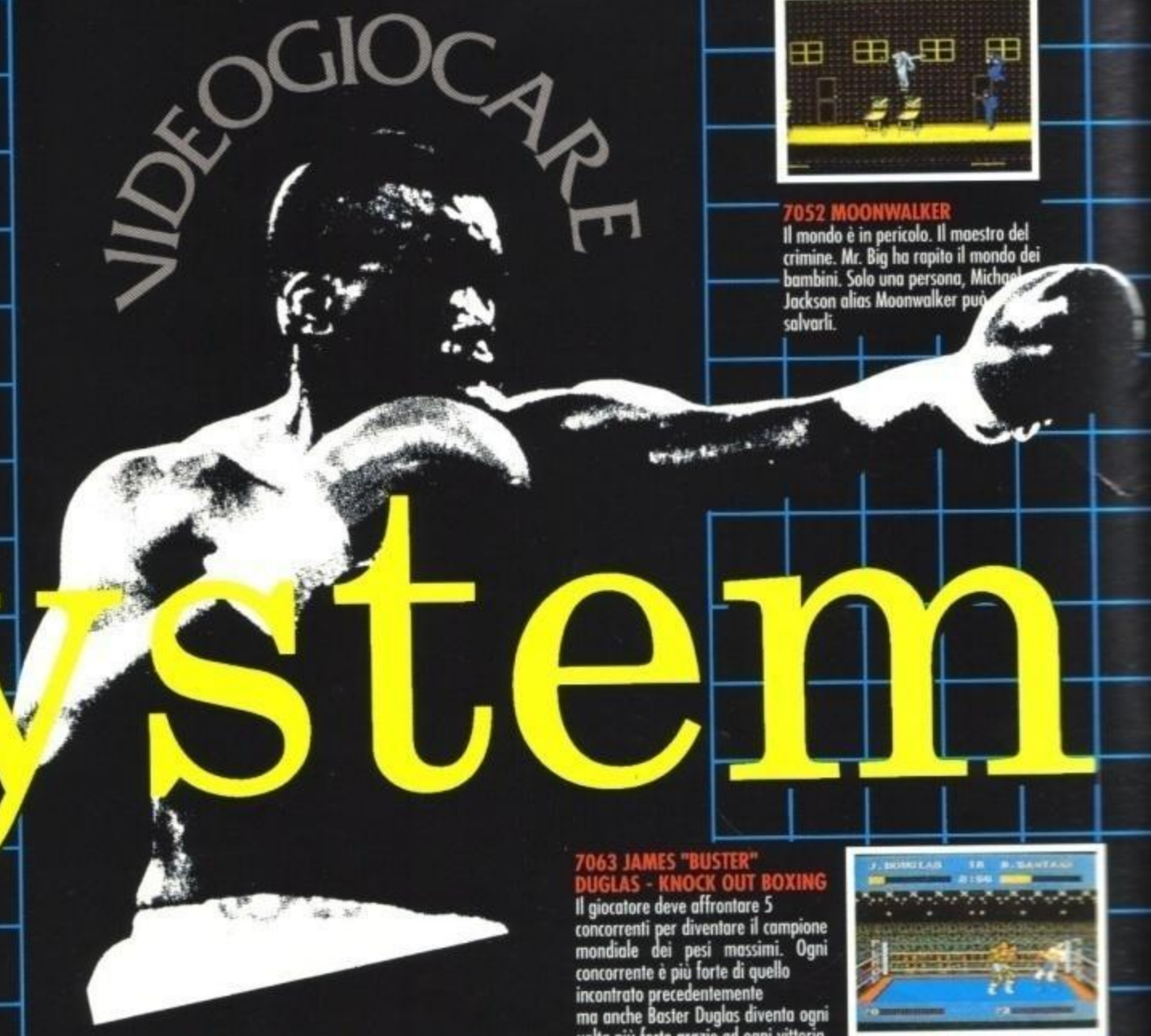
7042 E-SWAT
Uno dei più popolari giochi Arcade trasportato su cartuccia. E' una battaglia contro 6 boss della malavita e del crimine più pericolosi. Una lotta per riportare la pace e l'ordine nella città. I giocatori all'inizio provano il loro coraggio come ordinari polizziotti prima di diventare membri dell'ESWAT e ricevere un addestramento speciale per difendersi dagli attacchi nemici e vincerli.

7015 RAMBO III
E' ritornato .. ed è cattivissimo!!!
I nemici tengono in ostaggio il generale, Rambo è l'unico che può salvarlo e riportarlo a casa.
Sarà un incontro straordinario.

7053 MIKEY MOUSE
Dal fantastico mondo di Walt Disney, direttamente su cartucce Sega le fantastiche avventure di Topolino. Minnie è in pericolo! E' stata rapita dalla cattiva strega Mirzabel e portata nel suo castello delle illusioni. Topolino è l'unico che può salvarla, ma prima deve trovare il percorso per entrare nel castello e sconfiggere delle strane "cose" che lo stanno aspettando. Un gioco adatto per i principianti e per i bambini grazie allo speciale livello "easy mode".

7021 CASINO GAMES
Prova anche tu l'emozione di giocare in un vero Casinò. Poker, Black Jack, Baccarà, Slot Machine, Flipper: tutti i classici giochi d'azzardo da giocare fino all'ultima fiche .... dei tuoi avversari naturalmente!

7052 MOONWALKER
Il mondo è in pericolo. Il maestro del crimine. Mr. Big ha rapito il mondo dei bambini. Solo una persona, Michael Jackson alias Moonwalker può salvarli.



7063 JAMES "BUSTER" DUGLAS - KNOCK OUT BOXING
Il giocatore deve affrontare 5 concorrenti per diventare il campione mondiale dei pesi massimi. Ogni concorrente è più forte di quello incontrato precedentemente ma anche Baster Duglas diventa ogni volta più forte grazie ad ogni vittoria.

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PLAY

SIMULMONDO®

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

3-D Soccer

C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)

GRANDE SUCCESSO !!!
In vendita per Amiga, ST e C64 (C/D)

AMIGA SCREENS

http://www.oldgamesitalia.net/

NDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/25

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMM

GIOCHI RECENSITI QUESTO MESE:

Aeroblasters (Megadrive)	pag.93	Pacmania (Master System)	60
Atomic Robokid (Megadrive)	93	Pilotwings (Super Famicon)	52
Boxing (Gameboy)	67	Railroad Tycoon (Amiga)	88
Burgertime Deluxe (Gameboy)	66	Red Baron (PC)	36
Cadash (PC Engine)	93	Return of the Jedi (Amstrad)	91
California Challenge (ST)	89	Rotor (Amiga)	88
Cybercon III (ST)	30	Silkworm (Amiga)	88
Double Dragon (C64)	92	Silkworm (Amstrad)	91
Double Dragon (Amstrad)	91	Silkworm (C64)	92
Duck Tales (Amiga)	44	Special Criminal Investigation (PC Engine)	93
Duck Tales (NES)	46	Star Control (Amiga)	88
Fist of Fury Ed.2 (C64)	92	Star Control (Amstrad)	91
Flames of Freedom (ST)	32	Star Cruiser (Megadrive)	50
Formula 1 3D (Amiga)	40	Super Real Basketball (Megadrive)	93
GP Tennis Manager (Amiga)	43	SWIV (Amiga)	26
Gynoug (Megadrive)	58	SWIV (C64)	26
Hard Drivin' 2: Drive Harder (Amiga)	88	Swords'n'Galleons (Amiga)	41
Hard Drivin' 2: Drive Harder (ST)	89	Test Drive 2: The Duel (ST)	89
Jackie Chan (PC Engine)	56	The Supercars (ST)	89
Lakers Vs Celtics (Megadrive)	48	Tilt (Amiga)	42
Last Ninja 3 (C64)	24	Wec Le Mans (C64)	92
Mig 29 Fulcrum (ST)	89	Xenon (Amiga)	88
Mighty Bombjack (Amiga)	88	Xenon (Amstrad)	91
Override (PC Engine)	93	Xenon (C64)	92

PREVIEWS 8

The Secret of Monkey Island è la più bella avventura dinamica della Lucasfilm, e noi siamo stati i primi a vedere la versione per Amiga!

LA POSTA DI C+VG 14

La maleducazione dei gestori di una sala giochi fa guadagnare un abbonamento gratis a un nostro lettore...

NEWS 18

In Giappone giocano con *Akira*, in Svezia sparano agli alieni, in America corrono in macchina e in Italia... leggiamo come ci si diverte nel resto del mondo! (Sigh! Sniff!)

MAGGIO 1991 N°5

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Simone Crosignani,
Paolo Cardillo, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. (02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. (02) 99042379 - 99042460
Fax (02) 99042386

Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14.30 alle ore 17.30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 35.200 *
Estero	L. 70.400 *

* Sino al 31/03/'91

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...ARIO

SPECIALE ITALIA 40
Le software house italiane si danno da fare.

I NOSTRI REDATTORI 13
Questo mese vi presentiamo Simon "Ciuffettino d'Oro" Crosignani e Maurizio "Ritardatario" Miccoli.

BYTESIZE
AMIGA 88
ST 89
AMSTRAD 91
C64 92
MEGADRIVE 93
PC ENGINE 93

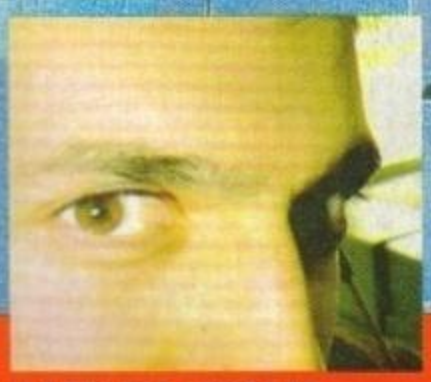
CARO C+VG... 17
Ma siamo scemi oppure no? Ad ogni modo, ecco il rimedio per evitare il servizio di leva!

DIVERTIMENTO PORTATILE 66
Come preparare un hamburger in tram facendosi un sacco di male!

DIVERTIMENTO SCOMODO DA PORTARE 76
Le recensioni dei più recenti coin-op, un servizio speciale dall'ENADA di Rimini, l'analisi approfondita di *Parodius* della Konami e una nuova rubrica dedicata agli amanti dei flipper!

LE RECENSIONI PER COMPUTER 24
Ninja, paperi ed elicotteri...

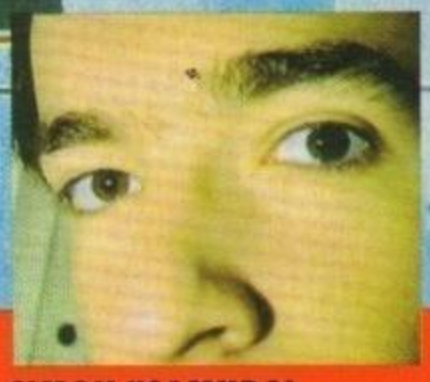
PLAYMASTER 70
Le istruzioni per giocare a *Madre Pesce* e a *Speedball 2*, tutti i codici di *Lemmings* & un sacco di trucchi assortiti!



MAURIZIO "NIENTE FOTO, GRAZIE" MICCOLI
E' tanto alto, fa tanti punti, fa sempre tardi - chi è? Ma il nostro Maurizio, naturalmente! Sui coin-op si firma "IUR", una sigla misteriosa ancora indecifrata, ma che alcune persone pensano faccia parte della scritta "TOP SCORE". Per fotografarlo abbiamo dovuto minacciarlo di licenziamento... ma purtroppo si è lasciato fotografare!

JON "AURA MISTICA" BILLINGTON
Jonathan è un altro dei trasformisti della redazione. Come potete vedere nella foto qui sopra, la sua seconda identità è infatti quella del cantante dei Simply Red. Jon è anche il responsabile del cambiamento nella grafica della rivista, che ha trasformato secondo l'esperienza maturata nella rivista di fumetti 2000AD.

FABIO "C+VG C'EST MOI" ROSSI
Illustrissimo esperto di cose poco serie, Fabio detiene fra i suoi record anche quello di "Giornalista più Schizofrenico dell'Universo" ed è stato visto aggirarsi abbigliato nelle maniere più assurde. I redattori stanno cercando inutilmente di fargli passare la grande passione per il Giappone, nella speranza che smetta di pretendere performance "da giapponesi" dallo staff di C+VG.



SIMON "SAMURAI GOROH" CROSIGNANI
Simon è il nostro espertissimo di console portatili, ma generalmente gioca con qualsiasi cosa gli capiti sottomano, dall'Amiga alla macchinetta del caffé della redazione (dove arrivato al nono livello!). Ama inoltre alla follia il Neo-Geo, ed è il primo italiano ad aver completato *F-Zero* sul Super Famicom.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Benvenuti al secondo numero del nuovo C+VG. Spero che la grafica inaugurata col numero precedente vi sia piaciuta quanto a noi: mentre scrivo il numero 4 non è ancora arrivato in edicola, e qui in redazione c'è una certa tensione nell'aria. Ci sono redattori che non dormono la notte tormentati dal dubbio che la nuova veste di C+VG possa non piacere al pubblico italiano, e fanno di tutto pur di migliorare ulteriormente la rivista.

Da questo numero, ad esempio, troverete una sezione dedicata ai giochi da bar tutta rinnovata, una rubrica di flipper e una pagina stabilmente dedicata ai giochi da tavolo. Già che c'eravamo, poi, abbiamo aggiunto un sacco di recensioni di giochi prodotti in Italia e all'estero, per darvi una panoramica il più completa possibile di quel che offre il mondo videoludico. A dir la verità, avevamo in mente di inserire un paio di altre rubriche piuttosto originali, ma alla fine abbiamo preferito aspettare le vostre lettere e i vostri suggerimenti. A mettere troppa carne sul fuoco si rischia di bruciare qualcosa...

Purtroppo, lo spazio tiranno mi impedisce di raccontarvi gli altri progetti in cantiere: non mi resta che invitarvi ancora una volta a scriverci le vostre opinioni e lasciarvi alla lettura. Buon divertimento!

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

Wow! Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

Mah... Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È l'ora della punizione! Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTMAIL

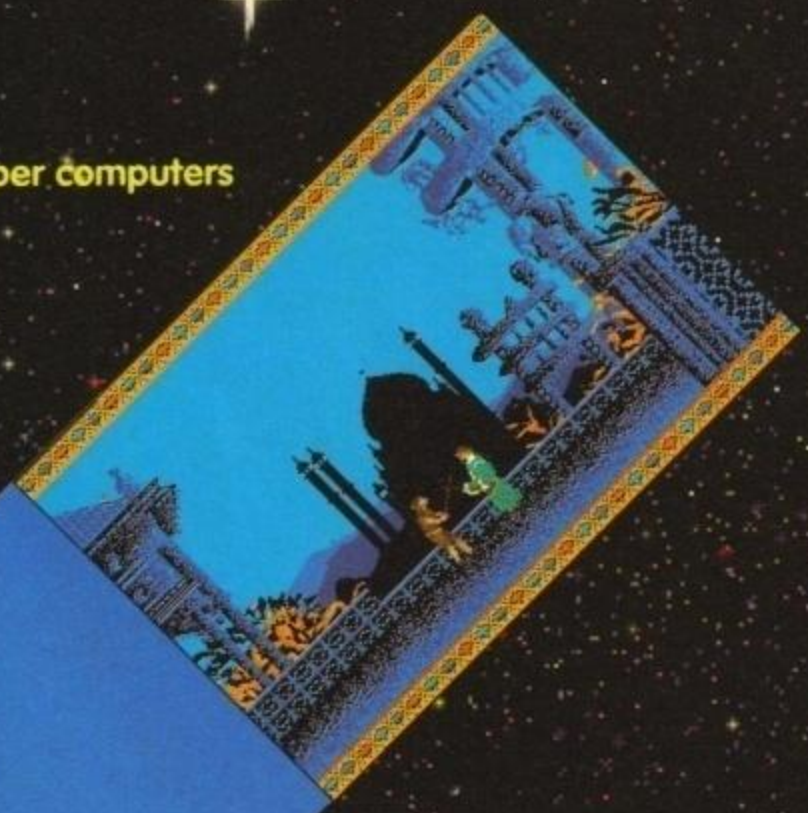
Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

SOFT MAIL

NOVITÁ

Kick Off II data disks (vari)
Predator II (vari)
Super Monaco GP (vari)
Team Suzuki (vari)
Toki (vari)
Viz (C64)
Warm up (vari)
4D Sports driving (Amiga, IBM)

Back to the future III (vari)
Billy the Kid (16 bit)
Death knights of Krinn (Amiga, C64, IBM)
Eye of the beholder (Amiga, IBM)
F15 Strike Eagle II (Amiga, ST)
F16 Falcon V3 (IBM)
Gauntlet III (vari)
Gods (Amiga, ST)



Flight of the intruders (Amiga, IBM)
Flight Simulator scenery disk #12 (IBM)
Nam (Amiga)
The Bard's Tale III (Amiga, IBM)
Tower Fra (torre di controllo per Amiga)
Turrican II (vari)
UMS II (Amiga, IBM, ST)
Wing Commander mission disks

IN STOCK

Bridge Player 2150 (Amiga, IBM)
Canton (Amiga 1Mb)
Creatures (C64)
Educativi Disney 2/6 anni (vari)
Last Ninja III (vari)
Lemmings (Amiga, IBM)
Hint & Tips delle ultimissime novità
Over the net (Amiga, C64, IBM)

RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!

*** GAMEBOY * LYNX * SEGA ***
*** COMMODORE 64GS ***
*** CDTV ***

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. o scrivi a LAGO divisione SoftMail via Napoleona 16 - 22100 Como

CVG

http://www.oldgamesitalia.net/

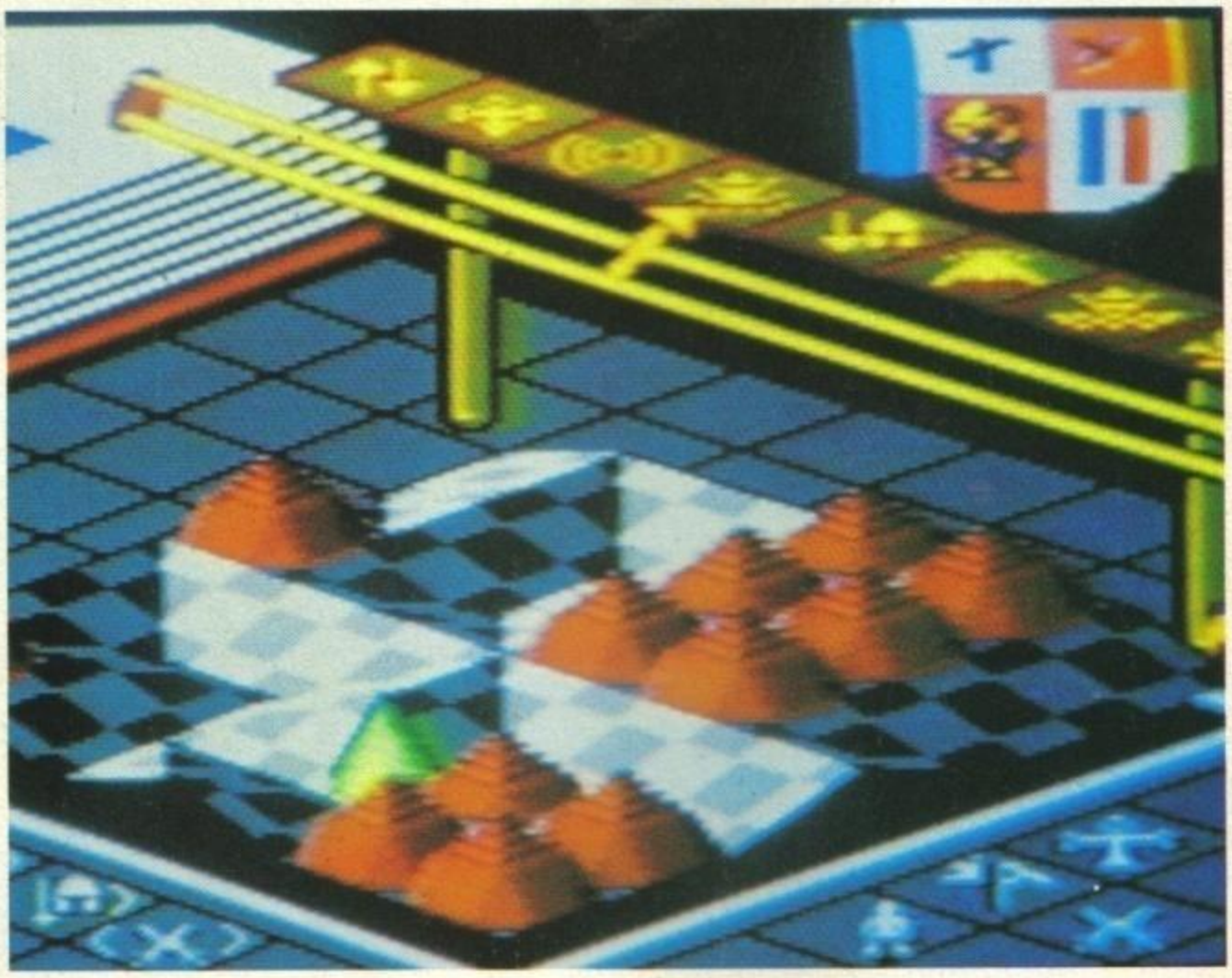
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

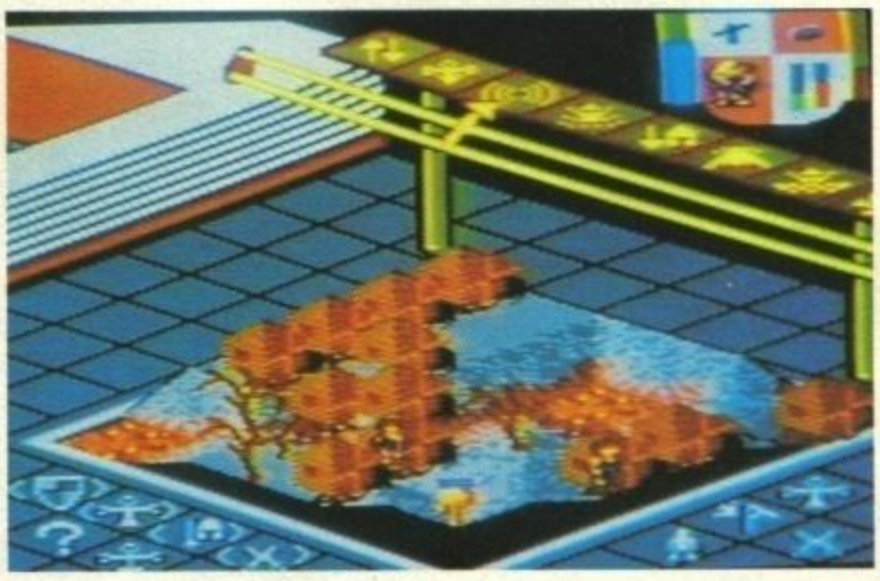
POPOLOUS

TECMAGIK



Dopo il primo successo per il Master System con *PacMania*, alla Tecmagik stanno lavorando a una versione di Popolous per la console a 8 bit della Sega. Da quel che abbiamo visto la conversione promette molto bene, e contiene tutti gli elementi delle versioni 16-bit e anche qualche aggiunta! I programmatori della Tecmagik hanno migliorato l'originale aggiungendo ben 5000 mondi nella loro conversione! Anche i più megalomaniaci avranno di che essere soddisfatti...

Tecnicamente parlando, *Popolous* sembra essere uno dei migliori giochi per Master System mai prodotti! Oltretutto, il gioco della Tecmagik gira alla stessa velocità delle versioni per Amiga e Megadrive. Aspettiamo col fiato sospeso il prodotto finito....



VERSIONE	DATA
MASTER SYSTEM	NON COMUNICATA

F-15 STRIKE EAGLE II

MICROPROSE

Di F-15 ne abbiamo visti un sacco durante la guerra del Golfo, e ne vedremo ancora di più nelle versioni per Amiga e ST. La Microprose sta dando gli ultimi ritocchi alle versioni per 16-bit dell'eccezionale *F-15 II*, programmate dagli stessi autori di *F-19*. A differenza di quel simulatore, *F-15 II* assomiglia molto di più a un blast 'em up strategico, con zone di guerra immense e grafica tridimensionale superveloce.

La Microprose spera che le nuove routine 3D riescano a rendere le versioni Amiga e ST addirittura più veloci di quelle per PC, e nel frattempo sono stati aggiunti due nuovi scenari per gli aspiranti Top Gun!

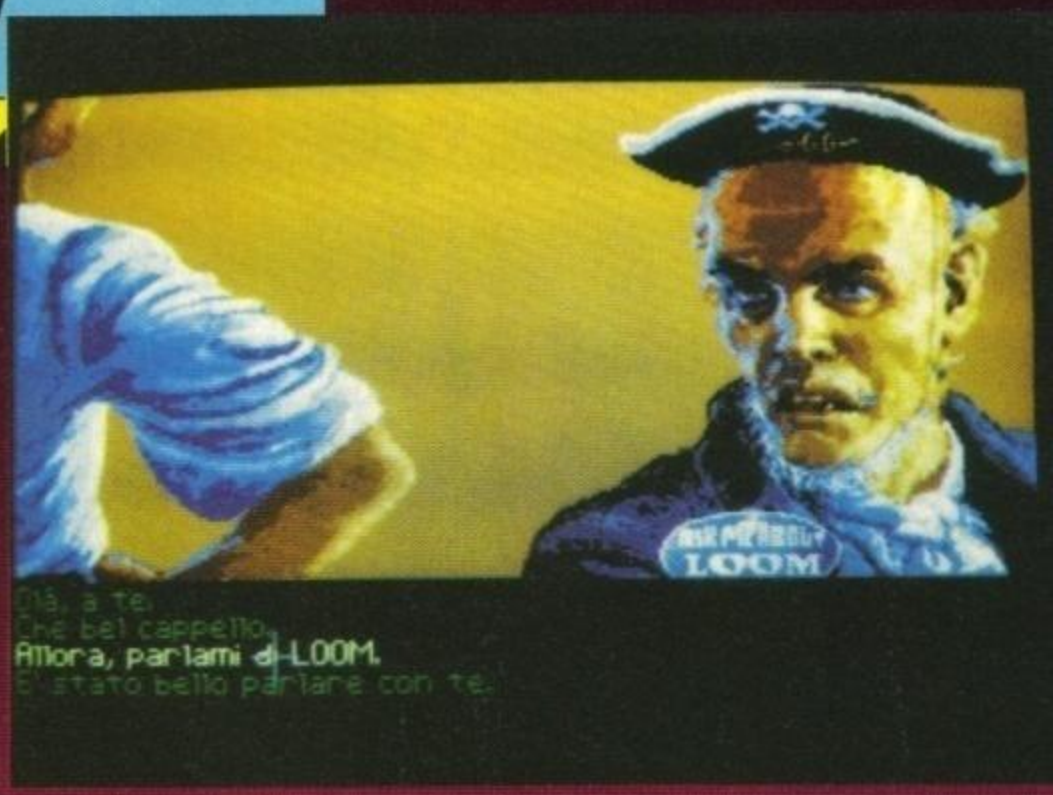
VERSIONE	DATA
AMIGA	MAGGIO
ST	MAGGIO

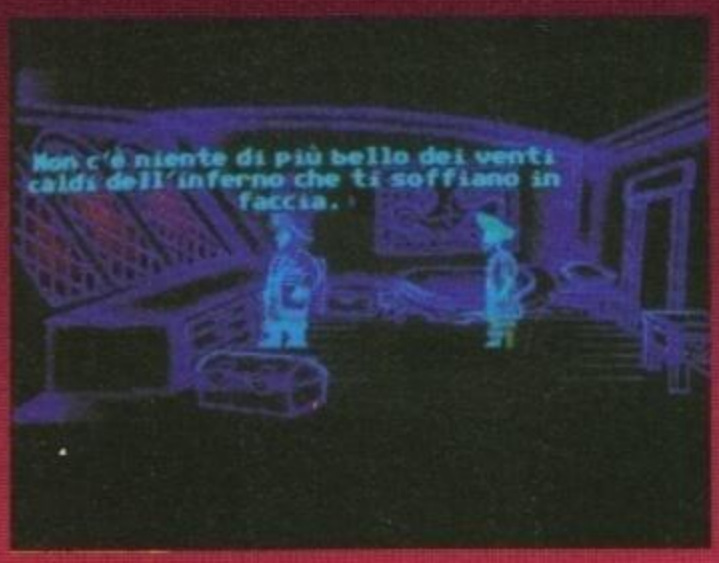
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

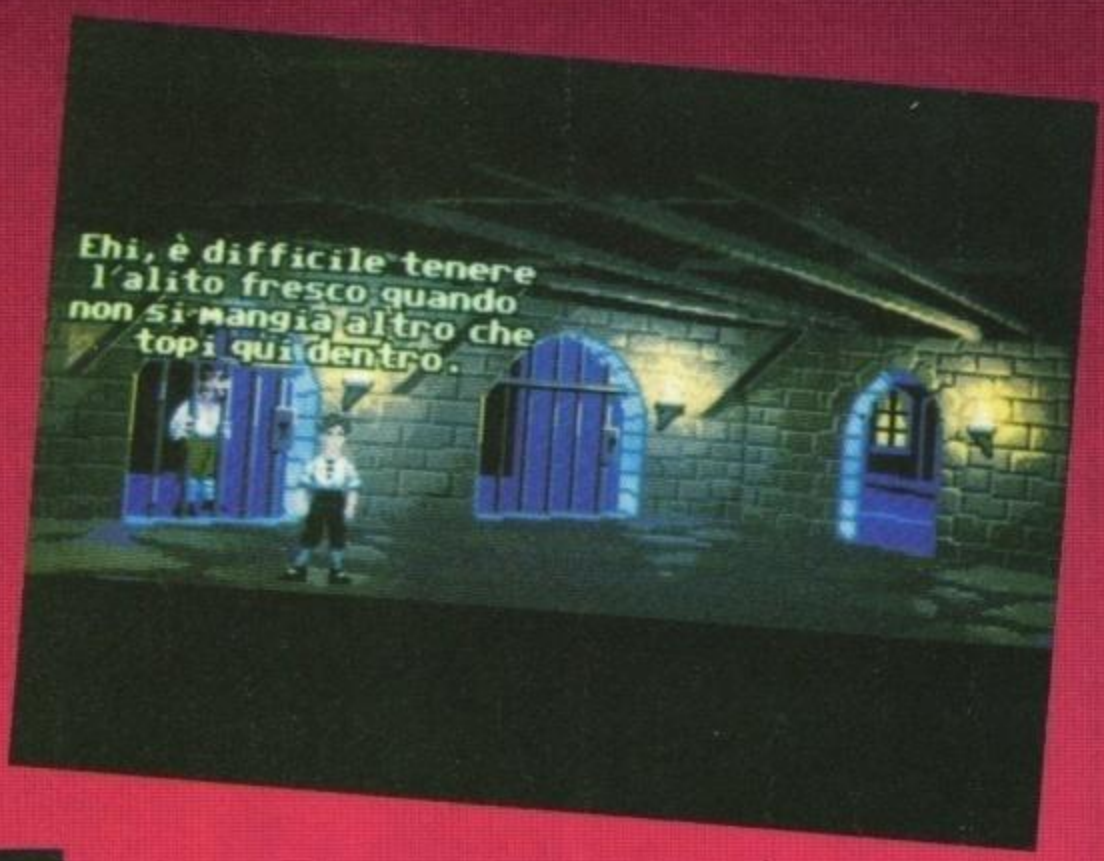
http://www.oldgamesitalia.net/

SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM - AMIGA







Tenetevi forte, ragazzi! Siamo riusciti a dare un'occhiata alla versione Amiga di *The Secret of Monkey Island*, l'avventura dinamica della Lucasfilm recensita con ottimi voti nella versione PC sullo storico primo numero di C+VG... ed è galattico!

Il programma ha mantenuto tutte le caratteristiche e la grandissima giocabilità della versione originale, ma la grafica è stata quasi completamente ridisegnata per sfruttare al meglio le maggiori potenzialità dell'Amiga, e il risultato è davvero spettacolare! Come se non bastasse, sono state riscritte anche tutte le musiche, che sono state affidate per l'occasione nientemeno che a Chris Huelsback della Rainbow Arts, l'abilissimo autore delle colonne sonore di *Turrican 2*, *Z-Out*, *M.U.D.S* e tanti altri giochi Rainbow.

In Italia, come si può vedere dalle foto, verrà venduta una versione tradotta, che permetterà a tutti di giocare comodamente nella propria lingua natia... anche se temiamo che alcune battute e situazioni ne risentiranno negativamente.

Aspettatevi una recensione definitiva di *Secret of Monkey Island* per Amiga su uno dei prossimi numeri di C+VG!

VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

MERCS™

MERCS

US GOLD

La più recente conversione della US Gold nella vasta serie dei giochi della Capcom è *Mercs* - una comune storia di un uomo (o due, se c'è qualcuno che voglia giocare con voi) che affronta un potente gruppo di guerriglieri! L'azione è piuttosto semplice. Basta guidare il vostro commando fra gli scenari che scorrono in otto direzioni, somministrando piombo mortale a chiunque passi davanti al vostro mirino. Il coin-op era interessante perché dava la possibilità di distruggere parti dello scenario tipo le capanne nemiche, e nella conversione c'è tutto il calore al napalm dell'originale!

Dietro la conversione di Mercs ci sono quei disgraziati della Tiertex (quelli di *UN Squadron*, *Strider* e *Dinasty Wars*), ma il demo della versione Amiga non era malaccio. La grafica assomiglia molto al coin-op, e i programmatori hanno addirittura "tagliato" i lati dello schermo per simulare il formato verticale del gioco da bar. Inoltre, la Tiertex ha convertito interamente anche la sequenza di introduzione! Ma sarà giocabile tutta questa roba? Beh, basta aspettare il prossimo numero per saperlo!

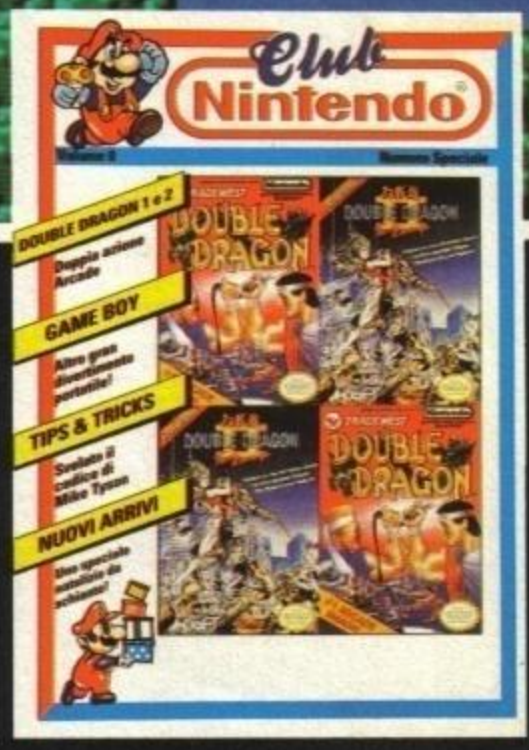
VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO
ST	PRESTO
C64	PRESTO
SPECTRUM	PRESTO
AMSTRAD	PRESTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Club Nintendo®

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

CHUCK ROCK....in arrivo dalla Core

CHUCK ROCK

CORE DESIGN

In questo gioco si guida il Signor Rock, un cavernicolo che deve salvare la donna dei suoi sogni dal malvagio e crudele Gary Gritter. Per farlo deve attraversare cinque livelli di gioco preistorico a otto direzioni di scorrimento - ciascuno diviso in una serie di sottolivelli.

Gli uomini di Gritter infestano ogni livello, ma Chuck li può respingere a panciate, usando le armi sparse in giro o tirando loro in testa delle grosse rocce.

Con scrolling superfluido, bella grafica da cartone animato e un sacco di livelli, *Chuck Rock* sembra essere molto bello e sarà recensito su C+VG non appena pronto.

VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA
ST	NON COMUNICATA

WORLD CLASS LEADERBOARD

US GOLD

La US Gold ha realizzato dei gran bei giochi per il Sega Master System, e sembra voler continuare così producendo la versione Sega del classico gioco di golf della Accolade, *World Class Leaderboard*. Come nell'originale, l'azione viene resa molto realistica dalla superba animazione in 3D con alberi, laghi e bunker di sabbia.

Leaderboard sembra essere il miglior gioco di golf per il Sega e inoltre il primo gioco per il portatile Game Gear! Quest'ultima versione è identica a quella del Master System, e l'unica differenza sta nella forma dello schermo.

VERSIONE	DATA
MASTER SYSTEM	MAGGIO
GAME GEAR	NON COMUNICATA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA CHI CAVOLO...2

Le schede personali di altri due redattori del team di C+VG.

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

GRADO: Redattore esperto di coin-op.

BASE OPERATIVA: Dice sempre di voler scappare in California, ma piange appena esce da Milano.

ETÀ: Ormai lo chiamano "Il grande vecchio".

GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO: In generale quello che proverò domani, in particolare *Defender, Amidar, Pengo, Nibbler, Thunder Cross* e qualche altra decina con cui gioco più di un'ora con un gettone!!!

FRASE PREFERITA: "Spezzeremo le reni agli inglesi" ...nella classifica dei record, ovviamente...

POTERI SPECIALI: Fare andare in tilt i programmi per computer.

MI PIACE: Tutto ciò che non ho già fatto, le ragazze simpatiche, divertirmi con gli amici e le cose veramente belle!

NON MI PIACE: La gente permalosa , quella violenta e un sacco di altre cose.

SUONI PREFERITI: Dipende dal momento: a volte anche alcuni brani di jazz e di musica classica o magari qualcosa che mi ricordi una tenera storia d'amore.

COSA VORRREBBE RICEVERE PER IL SUO COMPLEANNO: La visita di un editore che mi proponga di fare una rivista di 300 pagine tutta sui coin-op.

SIMON "OH YEAH" CROSIGNANI

GRADO: Redattore.

BASE OPERATIVA: Nella sua casupola nel centro di Milano.

ETÀ: 19

GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO: Quelli della serie *TV Sports* Cinemaware, i vari *Kick Off* e tutti i picchiaduro cruenti.

FRASE PREFERITA: "Non c'è problema!" soprattutto quando è ultraincasinato e non sa che pesci pigliare.

POTERI SPECIALI: Riuscire a lavorare a C+VG, andare in università, uscire con gli amici, videogiocare e un altro dischettiliardo di cose contemporaneamente.

MI PIACE: Il Milan, il basket, il football USA e l'hockey, le sit-com statunitensi, Milano, Londra, la Corsica e il Giappone, i fumetti "obesi", i cartoni animati degli anni '40 e '50, andare al cinema, allo stadio e in birreria, leggere statistiche e fare scommesse e la violenza gratuita.

NON MI PIACE: La gente che parla senza cognizione di causa o che pensa di essere superiore al resto dell'umanità, i New Kids on the Block, gli INXS, quelli che vanno allo stadio o al palazzetto "solo per vedere la partita", il ciclismo, gli RPG fantasy e le persone che arrivano in ritardo agli appuntamenti.

SUONI PREFERITI: Public Enemy, LL Cool J, Kool Moe Dee, Erik B & Rakhim, tutto il rap "duro" in genere (Vanilla Ice? No grazie), l'Hip House, il Freestyle e la Black Music in generale.

COSA VORRREBBE RICEVERE PER IL SUO COMPLEANNO: Un Neo Geo e un Super Famicom con tutto il software esistente, uno stereo nuovo e un superattico in Piccadilly Circus. Non pretende poi molto...

TOP SECRET
TOP SECRET

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

Questo mese le lettere interessanti erano ben poche. Fra quelle scelte si distingueva particolarmente la Lettera del Mese che trovate qua sotto: il bistrattato Marco vince cosi' l'abbonamento a C+VG dimostrando che e' possibile anche parlare di argomenti seri & importanti.

CORTESIA DA MANUALE

Costosa redazione di C+VG, complimenti a parte, vi scrivo per raccontarvi un episodio accadutomi.

Strano ma vero, nel corso della mia esistenza sono sempre stato convinto (anzi, oramai *ero*) che il motto dei negozianti e dei locali pubblici in genere fosse "il cliente ha sempre ragione". In effetti, centinaia di film, telefilm e sporadiche esperienze personali mi hanno inculcato questa credenza (per i meno svegli, non è un'espressione volgare), senonché ultimamente mi è accaduto un fatto decisamente spiacevole che ha completamente ribaltato appunto questa mia credenza (spero non si siano rotti i piatti che ci tenevo).

Ora vi spiego: un paio di sere fa mi sono recato con dei miei conoscenti nel locale pubblicizzato anche da voi nel "Far Out" sul numero 3, la sala giochi Photon.

Ebbene, arrivati che mancava ancora un po' all'orario di chiusura, facciamo per entrate nel padiglione quando vediamo "il tizio che sta sempre lì" (mi faceva schifo chiamarlo custode, gestore non lo è, responsabile non penso che sia) che ci corre davanti e chiude improvvisamente tutto.

Alla nostra richiesta di spiegazioni unita a un paio di "Dai, caspita, non ci perdi niente a farci giocare, per sei minuti!" il distintissimo signore comincia a guardarci male e ci risponde con una serie di "No, non è possibile, ma porco qui e porco là" (Qui e Là sono due divinità sumere, per chi non lo sapesse). Dopo un'altra nutrita serie di improperi, per altro pienamente ingiustificati, rinunciamo a comunicare con l'individuo e ci dirigiamo verso il secondo padiglione ancora aperto.

A un certo punto ci accorgiamo che all'interno di questo locale si trova anche il proprietario, così ci avviciniamo e come risposta a un tentativo di dialogo ci sentiamo rispondere in maniera simile (se non peggiore) a quella detta sopra. A questo punto ce ne siamo andati, anche perché insistere sarebbe stato inutile.

Quello che vi ho appena illustrato, anche se è un caso limite, ritrae un po' la situazione generale del rapporto cliente-gestore, che si sta facendo sempre più aspro grazie soprattutto alla diversa mentalità con cui ci si avvicina agli affari, ovvero ormai funziona solo come soldi-soldi-soldi e il cliente va a farsi benedire.

A questo punto non fraintendetemi, non sto condannando e additando tutti gli esercizi e i negozi esistenti, sto solo dicendo che cosa ne penso io di questo crescente fenomeno, che in definitiva non fa bene a nessuna delle due "fazioni".

Saluti,

Marco

Cosa vuoi che ti dica, caro Marco? Personalmente, ho smesso di credere al proverbiale "cliente che ha sempre ragione" da un pezzo, ma storie come questa mi lasciano sempre con l'amaro in bocca. Oltretutto, mi è capitato qualcosa di molto simile proprio nello stesso locale, e posso immaginare la scena da te raccontata.

La mia soluzione è stata quella di non arrabbiarmi e lasciar perdere l'idea di organizzare un torneo di Photon sponsorizzato da C+VG, visto che non potevo rischiare di vedermi mandati aff... centinaia di giocatori accorsi in buona fede.

Per quel che ti riguarda, l'unico consiglio che posso darti è di trovare un'altra sala giochi e di consolarti leggendo le copie gratis di C+VG che ti arriveranno ogni mese. Se tutti i clienti maltrattati si comportassero così, probabilmente le maniere di certi gestori (di sale giochi come di negozi o di altri locali) cambierebbero radicalmente...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOGLIO FARE IL PROGRAMMATORE

Cara redazione,
Ho 17 anni e sono un vostro lettore da sempre...

Frequento la IV ragioneria, mi mancano quindi ancora 2 anni per completare gli studi. Sono appassionato di giochi, ma soprattutto mi piacerebbe sapere come questi vengono creati.

Possiedo un Olivetti M200 e vorrei andare all'Università di informatica per imparare a programmare e poter creare così dei giochi.

Dopo avervi informato della mia situazione volevo porre le seguenti domande:
1) L'università di informatica (frequenterò quella di Bari) è una scelta valida, ossia mi darà le basi per la programmazione anche di giochi complicati?
2) Conoscendo l'MS-DOS e alcuni programmi come *DPBrush, DRHalo, Paint II* ecc., potrei creare qualche gioco? Come?
3) Perché non inserite nella vostra rivista una parte dedicata alle modalità per la creazione di giochi; potreste scrivere con quali strumenti vengono creati.
Penso che tanta gente gradirebbe una parte di rivista dedicato a questo.
Carlo Smaldini

Il numero dei lettori che chiedono informazioni sulla programmazione dei videogiochi aumenta sempre di più, e non potevamo rimanere sordi davanti a un simile pianto polifonico.

Per poter dare una volta per tutte delle informazioni affidabili & professionali sto organizzando proprio in questi giorni (22 marzo 1991) una megaintervista con parecchi programmatori italiani, in modo da potervi dare dati di prima mano.

L'intervista dovrebbe essere pubblicata sul prossimo numero: aspettate con fiducia!

E IO IL GRAFICO!!!

Spettabile redazione di Computer + Videogiochi,

Salve! Mi chiamo Roberto e ho 22 anni: vorrei qualche consiglio.

Sono diplomato in meccanica industriale, bravo in disegno e appassionato di computer grafica (& videogiochi!). Vorrei sapere come si fa a entrare in qualche team di programmatori (magari di videogames) come grafico!
Roberto Cirillo

Beh, questo fortunatamente è un problema molto più semplice. Chi sa disegnare su computer (o fare musica, dato che la situazione è simile) può mandare un esempio delle proprie capacità alle molte software house esistenti.
La seconda cosa da fare è incrociare le dita, e sperare in bene.

In questo periodo quasi tutte le case di software italiane sono alla ricerca di nuovi collaboratori, quindi se siete in grado di produrre materiale di buona qualità sarete sicuramente contattati. Gli indirizzi sono:

Genias, V. Gallinei 10
40055 Castenaso (BO)
Idea, V. Mazzini 12
21020 Casciago (VA)
Simulmondo, V. Berti Pichat 26
40127 Bologna

ULTRA... CRITICO

Ultra redazione (voi non lo sapete, ma questo "ultra" mi è costato un bel po' di tempo, per cercare un aggettivo mai usato prima) volevo porvi un paio di domande:
1) Che voto dareste a *Super Mario Bros II*?
2) E' vero che sarà creata una tastiera per il NES?
3) E' vero che il Gameboy è il portatile con il maggior numero di software disponibile sul mercato e la giocabilità dei suoi giochi è maggiore di tutti i giochi di tutti i portatili?

E ora vi voglio fare qualche rimprovero: non recensite giochi per il Gambeoy e recensite un solo gioco per rivista per il NES.

Vi assicuro che non ci sono pochi possessori di NES in Italia, e così facendo non li invogliate certo a comprare la vostra rivista!

Fate anche attenzione alle foto: ne ho trovate due/tre storte nel numero 2 e a pag. 95 c'è uno strano riquadro viola che probabilmente andava occupato da qualcosa.

Mi complimento per come è strutturata la rivista e come sono "strutturati" i redattori. Ancora complimenti per la presentazione aperta del vostro cast, cosa che in altre riviste è sempre stata evitata (chissà perché?), ancora complimenti per le utilissime NEWS, comunque la risoluzione del Super Famicom dovrebbe essere di 512x448, provate a controllare!

Arrivederci, o meglio, a riscriverci o qualcosa del genere!!!
Michelangelo Rampon

Quasi dimenticavo: La barzelletta psychotronica! (Naaaaaaahhh!!!)

Sapete qual'è il volatile più mago?
-Il MERLINO!!!!!!!!
P.S.
Non sono uno psychotronico e me ne vanto, ma questa barzelletta era il massimo della schifezza!

Argh! Era quasi da Lorenzo Capello... ma ecco le risposte:
1) Nessuno. Comunque a me non piace molto.
2) Se ti riferisci alle tastiere musicali, in America ce n'è una stupenda, completa di corso di musica interattivo e che costa un infinitilione di dollari. Tastiere per la conversione in home computer invece non mi sembra ne esistano.
3) Più o meno. In circolazione ci sono un atariviciessiliardo di cartucce per il Gameboy, ma la Mattel ne importa pochissime (anzi, anche meno). In attesa che il signor Mattel metta giudizio, l'unico modo di

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

OFFERTA PER I LETTORI

A 500 MEGA
(Amiga 500 + Espansione 512K originale)
Lit. 839.000

PC 80286 VGA
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 Floppy Disk Drive H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse)
Lit. 1.969.000

PC PHILIPS 3238-044
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 FDD H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse, MS-DOS 4.01)
Lit. 2.369.000

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

procurarsele è rivolgersi agli importatori paralleli. La giocabilità varia da gioco a gioco, ma generalmente è parecchia.

Parlando di importazioni, devi capire che in Italia vengono importati ben pochi giochi per il NES, e ci giostriamo come possiamo. Ogni tanto recensiamo giochi americani e giapponesi, ma per la solita storia delle importazioni evitiamo di sprecare decine di pagine per prodotti interessanti ma di difficilissima reperibilità.

Per il Gameboy invece abbiamo lanciato sul numero scorso la nuova rubrica Divertimento Portatile, che spero soddisfi i nostri lettori gameboysti.

Lo staff ti ringrazia per i complimenti: su questo numero trovi le schede degli acquisti più recenti, Simone "Uomo-Gameboy" Crosignani (Yeah, clap clap clap!), Maurizio "IUR" Miccoli (Fiiuuù! Wow! Yeah!) e Federico "Pinball Wizard" Croci (Iiiih! Clap clap! Wow!). Al responsabile degli errori di impaginazione sono stati mozzati gli alluci. Ciao.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni.
Su C+VG stamperemo solo soluzioni complete, per cui lasciate perdere mappe parziali e cose simili. Un caso a parte sono i trucchi per ottenere vite infinite, tempo illimitato o raggiungere livelli segreti: fatemi solo il piacere di non andarli a copiare da altre riviste italiane o straniere! Comunque, spedite le vostre tecniche ninja di vittoria totale & irreversibile separatamente dalle lettere, indicando chiaramente sulla busta "Playmaster". Se mi mandate delle mappe, disegnatele su fogli completamente bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) e possibilmente in bianco & nero.

- Richieste d'aiuto.
Siete bloccati al 976° livello del vostro gioco preferito? Non sapete come blastare l'ultimo mostro di fine livello? Qui a C+VG siamo pronti ad aiutarvi ma... dovete darci una mano. Spedite le vostre richieste d'aiuto separatamente dalle lettere, in una busta su cui sia chiaramente indicato "S.O.S.". Una sola richiesta per lettera, grazie.

- Club & contatti.
Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Giochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club". Non pubblicheremo numeri telefonici.
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

TRE DOMANDE

Cara redazione di C+VG,
Ciao a tutti! Mi chiamo Marco e ho 15 anni. Vorrei porvi alcune domande:
1) Che differenza c'è fra *Ghosts 'n' Goblins* e *Ghouls 'n' Ghosts*?
2) Esiste il gioco di *Kenshiro* per il C64?
3) Esiste un programma per convertire il C64 in altri computer?
Marco Visconti

Dunque...
1) *Ghouls 'n' Ghosts* è il "seguito" di *Ghosts 'n' Goblins*. La meccanica è molto simile, ma lo schema di gioco più evoluto contiene nuovi elementi quali le armature magiche che permettono una maggiore varietà nell'azione.

Detto per inciso, sul C64 è di gran lunga più bello *Ghosts 'n' Goblins* che non *Ghouls 'n' Ghosts*.
2) La Elite sta convertendo *Last Battle* (questo il titolo ufficiale) per Amiga e ST. Non è improbabile una conversione anche per C64.
3) Tempo fa erano in circolazione emulatori di Spectrum e BBC, oltre che una strana emulazione dell'MS-DOS, ma probabilmente oggi sono introvabili. L'emulatore di Spectrum però non era niente male, anche se caricava solo i giochi in BASIC della versione a 16K.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HULK HOGAN LIVES!

Entusiasmante redazione di C+VG,

Mi chiamo Roberto, possiedo un C64 e sono un appassionato di wrestling. E' proprio per questo che vi scrivo, per domandarvi se esistono dei giochi in cassetta o dischetto di wrestling per il C64.

Roberto Bissone

Qualche anno fa erano in vendita due giochi di wrestling piuttosto interessanti. Uno era prodotto dalla Epyx e offriva una grafica discreta, un'azione molto varia e persino i commenti del pubblico (si intitolava Championship Wrestling). L'altro si intitolava *WWF Microleague Wrestling* ed era essenzialmente un gioco di strategia in cui si controllavano Hulk Hogan, Randy Savage e Macho Man. La cosa bella era che il gioco impiegava delle sequenze digitalizzate per mostrare le mosse scelte da un menu, e nonostante fosse pieno di lunghi caricamenti, l'effetto era molto simile al vedere un incontro in TV.

Entrambi i giochi sono fuori produzione da un pezzo, ma non è detto che non vengano riproposti come budget da un momento all'altro.

LO STIPITINO DEI CLUB

Non si può certo parlare di angolo: questo mese ci sono solo tre annunci...

MSX
Marco Tenuti,
V. Chiesa di Alcenago 1
37020 Stallavena (VR)

DUNGEONS & DRAGONS (via Videotel)
Angelo Tropiano,
V. Urbinati 15
96010 Palazzolo (SR)

GIOCHI DI RUOLO SU CONSOLE
Pablo Cerini
V. 2 Giugno 17
21015 Lonate Pilo (VA)

CARO C+VG...

Questo mese vorrei approfittare dello spazio rimasto libero per provare a cambiare un po' le regole del gioco. Per una volta, vorrei essere io a scrivere una lettera ai lettori e sentire che cosa mi rispondono. L'argomento che vorrei trattare è interessante, e sono proprio curioso di sapere che cosa ne pensate. Vi va di provare?

Caro C+VG,

Mi interesso di videogiochi da parecchi anni e li trovo un ottimo passatempo. Giocando con computer e console ho anche imparato diverse cose interessanti (come si guidano gli aerei, le navi e i carri armati, cosa succede durante le operazioni chirurgiche, come funziona una centrale nucleare, cos'è un ecosistema, ecc.) e penso che, fra tanti giochi banali (ma comunque divertenti) ce ne siano molti davvero belli e capaci di allargare gli orizzonti di chiunque.

Nonostante queste mie idee, sono abituato ad avere a che fare con tanta gente che conosce poco i videogiochi e che è rimasta a *Space Invaders*: queste persone di solito mi considerano un perditempo, ma quando spiego le capacità di certi simulatori, giochi di ruolo o programmi particolari non possono che cambiare idee. Ammetto che spesso non si entusiasmano più di tanto, ma se non altro capiscono che chi gioca con i videogames non è necessariamente un imbecille.

Sono sicuro che la pensi come me, ma qualche tempo fa è successo qualcosa che mi ha fatto arrabbiare, divertire e pensare molto. Devi sapere che io sono un pacifista e sono ben felice di non dovere fare il militare, ma molti miei amici non hanno questa fortuna e devono adempiere ai loro compiti di leva. Uno di loro è stato recentemente convocato per la visita medica preliminare, e ha superato senza problemi tutti gli esami fisici. Giunto al colloquio con lo psicologo militare, però, è successo il fattaccio.

"Che cosa fa lei nella vita?" ha chiesto lo psicologo. Il mio amico (che, guarda caso, è anche un mio ex-collega) ha risposto tranquillamente: "Io sono un recensore di videogiochi".

"Che cosa, scusi?" dice il militare. "Recensisco giochi elettronici: li critico sulle riviste specializzate" spiega il ragazzo, e lo psicologo scrive qualcosa sulla sua cartelletta. "A lei piacciono i videogiochi?!?"

Vista la situazione, il mio collega parte con il solito discorso di cui parlavo prima, spiegando che ci sono anche giochi intelligenti... e viene interrotto. Lo psicologo scrive qualcos'altro, e invita il mio amico ad accomodarsi fuori. Cosa sarà successo?

Dopo qualche tempo, ecco un altro colloquio con un altro medico: viene fatto qualche test imbecille (tipo mettere il piolo quadrato nel buco quadrato e quello tondo nel buco tondo) e si ripete la scena di prima, con occhiate diffidenti da una parte e sicura convinzione dall'altra. Insomma, vuoi sapere com'è finita? Il mio amico è stato esonerato dal servizio militare perché "infantile e immaturo"!

Naturalmente la cosa ha fatto molto piacere a tutti, ma dopo aver festeggiato l'evento con il mio amico, mi sono fatto qualche domanda. E' mai possibile che basti parlare di videogiochi per essere considerati dei bambini mentecatti? Sono i militari (e magari quei due "psicologi" in particolare) a essere tanto inquadrati da non accettare chi affronta il video in maniera attiva o siamo davvero noi giocatori ad avere qualcosa che non va? Personalmente, sono convintissimo di essere molto più brillante io che non diciannove caserme messe insieme, ma mi piacerebbe che qualcuno desse la sua opinione su questo fatto.

Aspetto con ansia una tua risposta. Nel frattempo, se devi fare la visita medica per il milite, prova a spacciarti per un recensore di videogiochi...

Fabio Rossi

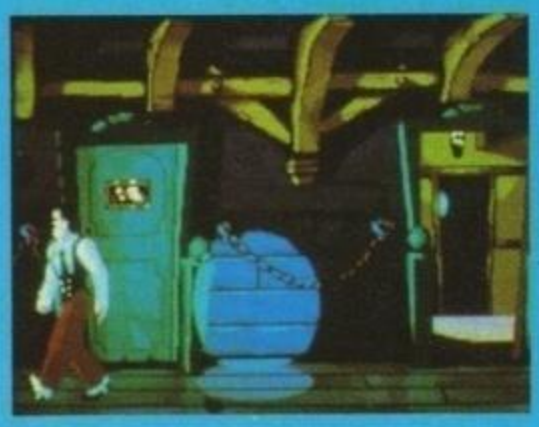
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG NEWS

SPECIAL REPORT

UN NUOVO GIOCO DALLA DELPHINE



La casa di software francese Delphine ha ottenuto in passato dei successi spropositati con *Future Wars* e *Operation Stealth*, gli adventure grafici basati sul sistema *Cinematique*. Dopo parecchi mesi di silenzio è stato finalmente annunciato il successore di tali titoli, intitolato *Cruise for a Corpse*.

Il gioco è ambientato su di un panfilo che naviga nel Mar Egeo, sul quale il protagonista Raoul Dussentier è stato invitato per una crociera. Il viaggio sembra iniziare perfettamente, ma quando il proprietario dello yacht viene ucciso e fatto sparire Raoul si trova a dover investigare e scoprire il colpevole del delitto. *Cruise for a Corpse* si svolge negli anni '20, e ogni elemento concorre a ricreare l'atmosfera dei gialli di Agatha Christie quali *Omicidio sul Nilo* o *Assassinio sull'Orient-Express*, da cui sono stati tratti parecchi elementi. Per l'occasione, il sistema di gioco è stato migliorato con una grafica di dimensioni doppie rispetto al formato minuscolo di *Future Wars*, e dovrebbe per questo essere più giocabile e divertente dei suoi predecessori. Aspettatevi una recensione del gioco completo sul prossimo C+VG.

IL RITORNO DELLA FENICE

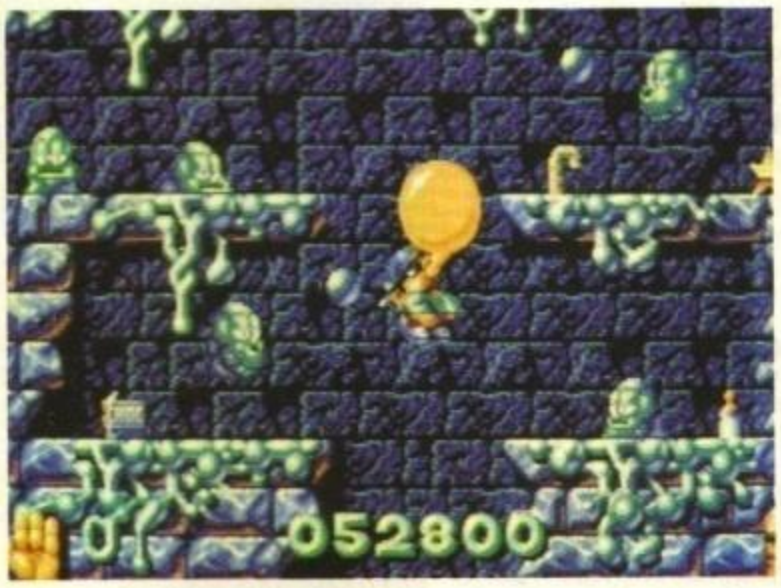
Molti lettori ricorderanno sicuramente il vecchio *Phoenix*, uno shoot 'em up che impazzava nelle sale giochi e nei bar quasi dieci anni fa. Ebbene, una misteriosa software house ci ha mandato un comunicato stampa in cui viene annunciata la prossima pubblicazione di... *Mega Phoenix*, un seguito superspettacolare del preistorico coin-op!

Dalle immagini inviateci, sembra che il gioco riprenda lo schema di gioco originale, aggiungendo però parecchi elementi nuovi. La cosa più evidente è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, poi ci sono bonus e pod da agganciare e, soprattutto, una grafica galattica! Quando abbiamo visto le foto per la prima volta, pensavamo addirittura che si trattasse di qualche nuovo coin-op giapponese, ma nonostante il nome della software house produttrice rimanga un'incognita, sappiamo che Mega Phoenix uscirà tra breve per Amiga, ST, PC e C64. Noi moriamo dalla voglia di saperne qualcosa di più... E voi?

NOVITA' DAI BITMAP BROTHERS

Siamo stati recentemente invitati alla presentazione italiana del nuovo gioco dei Bitmap Brothers, i pluripremiati autori di *Xenon II* e *Cadaver*. Come avrete visto su C+VG del mese scorso, *Gods* è un gioco di piattaforme molto vagamente ispirato alla mitologia greca.

Quello che non si sapeva ancora era che il gioco è soprattutto un grosso insieme di puzzle piuttosto complicati, che daranno molto filo da torcere



(forse addirittura troppo) anche ai più grandi appassionati di avventure dinamiche. Alcuni problemi richiedono sequenze d'azioni veramente lunghe e complesse per essere risolti, e dubitiamo fortemente che qualcuno riuscirà a finire il gioco senza trucchi particolari.

A onor del vero, c'è da dire che il gioco modifica il livello di difficoltà a seconda dell'abilità del giocatore, arrivando persino a fornire aiuti e vite bonus nei casi più disperati. In effetti, la cosa più divertente di *Gods* sono tutti i bonus, le sottosezioni e i megapremi che i giocatori più esperti si possono divertire a cercare.

La versione che abbiamo visto girava su ST, e pur mancando di musica sembrava realizzata con la solita maestria dei BB: l'unico grosso problema è lo stile grafico, decisamente monotono in tutte e dodici le sezioni del gioco.

Mentre la versione completa di *Gods* verrà recensita al più presto su C+VG, ci sarà da aspettare ancora parecchio prima di vedere *Magic Pockets*, ovvero la prossima opera di Eric Matthews e compagni. Come potete vedere nelle foto qui pubblicate, sembrerebbe trattarsi di un complesso gioco di piattaforme vagamente umoristico. Per adesso di questo programma non si sa nulla, se non che la colonna sonora sarà realizzata da Betty Boo (ancora lei?!? Basta! E' veramente dappertutto!!!) e che il gioco uscirà probabilmente per Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG NEWS

TRE BIGLIARDI IN UNO

Dalla foto qua sopra non è facile capirlo, ma il nuovo gioco della Infogrames si rivolge ai molti appassionati di bigliardo elettronico. Il programma, intitolato provvisoriamente *Billiard 3D*, possiede un sacco di caratteristiche interessanti: rappresentazione in 2D o 3D, regole americane, francesi, internazionali o "futuribili", opzione di allenamento con le traiettorie visualizzate, cinque avversari e... tre tavoli differenti. Il primo è quello che conosciamo tutti, il secondo è quello meno comune senza buche e il terzo... è ottagonale! Giocare su una simile superficie dovrebbe essere davvero divertente, ma non potremo confermare questa impressione sino a che non recensiremo le versioni per ST, Amiga e PC, in arrivo nei prossimi mesi.

IL RITORNO DI STAVROS!

Dopo aver completato il servizio militare e un romanzo di fantascienza, il più famoso programmatore finlandese di C64, Stavros Fasoulas, ha cominciato a lavorare al suo primo gioco per Amiga!

Intitolato *Galactic - The Vision Game*, il programma ha tre livelli di parallasse, più di 50 sprite su schermo e scorrimento a tutto schermo con 50 quadri al secondo. Per adesso si sa molto poco, ma si dovrebbe trattare di megadistruzione totale su larga scala! Ecco l'unica (sfocata) immagine esistente, scattata da Stavros stesso. Comprati una macchina fotografica nuova, vichingo!

LA FABBRICA DELLA FANTASIA

Pure Fiction è il nome del nuovo sistema della Palace Software per realizzare giochi d'avventura, e promette di dare al giocatore una nuova dimensione di gioco!

I normali adventure seguono una storia pianificata con una sequenza di problemi da risolvere, ma sembra che i giochi in Pure Fiction riescano a simulare un intero mondo da esplorare a piacimento. Ci sono anche personaggi che conducono le loro esistenze indipendentemente dal giocatore, e alcune loro azioni possono influire sugli sviluppi del gioco. Il nuovo sistema permette inoltre di interpretare diversi personaggi - ciascuno con la propria visione del mondo in cui vive.

Il primo gioco della serie è un adventure testuale tradizionale intitolato *Demoniak* che dovrebbe essere nei negozi tra pochissimo.

L'autore del gioco è addirittura Alan Grant - lo sceneggiatore dei fumetti di *Judge Dredd* e *Robocop*!

GLI OSCAR DEI VIDEOGIOCHI

Abbiamo scritto queste pagine poco prima di partire per Londra, dove nel corso dell'ECTS verranno consegnati i premi per i migliori giochi del 1990-91. Abbiamo ricevuto molti tagliandi con le preferenze dei nostri lettori, e nei panni della giuria proporremo per la premiazione i giochi scelti da voi. Sul prossimo numero di C+VG troverete un servizio speciale con tutti i nomi dei giochi più belli dell'anno!

AKIRA - IL GIOCO

In Giappone è appena uscito un videogioco basato sui fumetti di *Akira*. La versione che abbiamo intravisto è per il NES, e ricrea l'atmosfera del film grazie a delle schermate tratte direttamente dalla pellicola. Si tratta principalmente di un gioco di ruolo, ma ci sono anche sequenze d'azione, come ad esempio un inseguimento in moto. Una sua distribuzione italiana sembra improbabile, ma non è detto che - se il film avrà il successo che merita - in futuro non ne possa apparire una versione tradotta in inglese.

AKIRA IN ITALIA

Nel nostro paese i fumetti di *Akira* vengono venduti nella traduzione della Glenat Italia. La serie è composta da 35-40 fascicoli mensili e questo mese dovreste trovare in edicola il numero 14. A parere del nostro superesperto Fabio "è una serie un po' poco giapponese, ma comunque bellissima. Non dovrebbe mancare a nessun appassionato di fumetti, cyberpunk o nippomane!" A differenza della versione originale giapponese, in occidente *Akira* viene pubblicato a colori, aggiunti in America dal bravissimo Steve Olif. Potete chiedere maggiori informazioni su *Akira* scrivendo a: **Glenat Italia, V. Ariberto 24, 20100 Milano.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS

IL VOLO DEL PREDATORE

Sta arrivando un nuovo simulatore di volo: si tratta dell'attesissimo *Hawk* della Argonaut e verrà distribuito dalla Electronic Arts. Il titolo definitivo è diventato *Birds of Prey*, e si dice che sarà "il simulatore più avanzato mai pubblicato", con più di 50 (sono tanti!) aerei contemporanei e futuri, fra i quali gli Stealth americani e russi. Dopo tre anni e mezzo di sviluppo, dovrebbe essere venuto fuori qualcosa di veramente interessante, quindi C+VG lo recensirà approfonditamente non appena riusciremo a metterci le mani sopra.

ECCO IL GAME GEAR

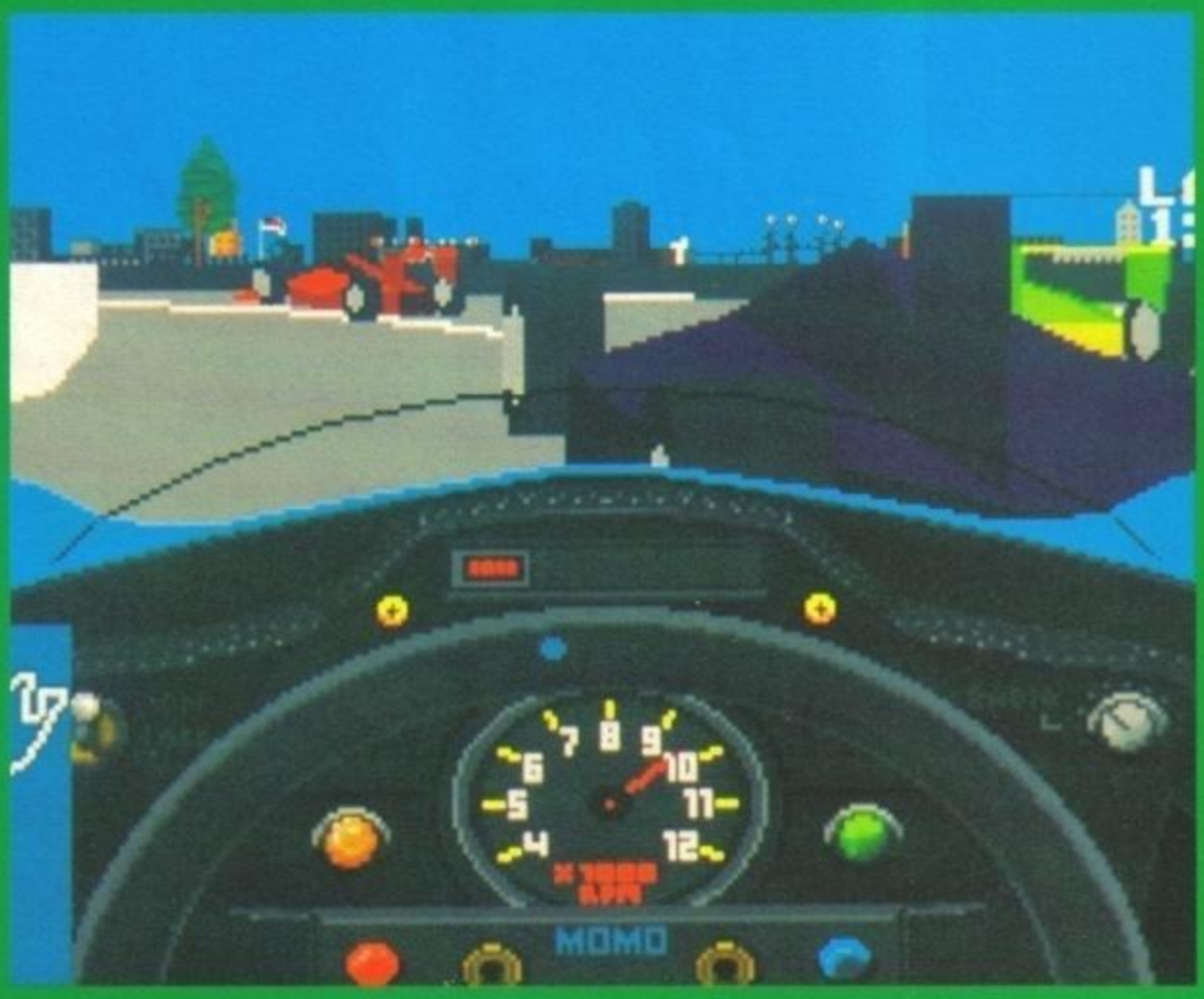
Il Game Gear verrà distribuito ufficialmente in Inghilterra a partire da quest'estate, al prezzo di 100 sterline.

Se tutto andrà per il verso giusto, la console portatile della Sega dovrebbe arrivare quindi in Italia prima di Natale, insieme a un vasto catalogo di giochi che comprende titoli come *Super Monaco GP*, *Columns*, *Mickey Mouse*, *G-LOC*, *Shinobi* e *Golden Axe*.

La nostra opinione è che tecnicamente il Lynx sia ancora il miglior portatile e che i giochi migliori li abbia il Gameboy, ma sarà interessante vedere come si evolverà la situazione quando verrà importato il sintonizzatore TV per il Game Gear...

ARRIVA IL FILM DI MARIO

Se ne parlava da un pezzo, ma sembra che finalmente siano iniziate le riprese del film interpretato dall'idraulico più famoso del mondo. Il film si chiama ovviamente *Super Mario Bros* e il protagonista sarà Danny DeVito (quello di Gemelli e Taxi). La pellicola in Italia dovrebbe uscire per il Natale del 1992. Mentre attendiamo con ansia, consoliamoci pensando che Mario è il personaggio di fantasia più conosciuto d'America, addirittura più famoso di Topolino! Le vendite del gioco *Super Mario III* hanno fatto incassare alla Nintendo (fino a ora) 427,334,000 dollari, e già si pensa che il film potrà superare il successo di *E.T.*, che è il più visto, venduto e noleggiato del mondo!



SUPER MARIO RACING?

Dopo il successo dello stupendissimo *Indianapolis 500*, la Electronic Arts si è assicurata la consulenza del famoso pilota Mario Andretti per il nuovo gioco di guida che conterrà ogni tappa della sua lunga carriera. Si comincia nei campionati monomarca per evolversi fra elaborazioni, prototipi, campionati e arrivare alla Formula 1. La EA promette di inserire tutte le piste preferite da Mario e ci sarà persino una sezione strategica in cui si devono amministrare le finanze del pilota e trovare gli sponsor!

Mario Andretti's Racing Challenge uscirà presto su PC. Se il gioco avrà il successo che merita, verranno prodotte anche le versioni per Amiga e ST...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione verrà regalato un Joystick L. 750.000

Ple Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749
Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari con uno sconto del 10 %. Per avere diritto allo sconto dei programmi originali basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

NEW SUPER CARD PER AMIGA

Il New super card ti permetterà di fare delle copie di sicurezza dei tuoi programmi originali onde evitare il logoramento del tuo disco originale. Il suo funzionamento e' molto semplice basterà collegarlo tra l'Amiga 500 e il tuo drive esterno. Inoltre la circuitazione elettronica presente nel New super card assicurerà una velocità e una affidabilità mai vista prima.

NEW SUPER CARD	L. 95.000
SYNCRO EXPERT	L. 35.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG NEWS

PRONTI AL LANCIO... DELLO STINGRAY!

No, fortunatamente non ha niente a che fare con l'orribile telefilm "sottomarino" con le marionette. In effetti, questo Stingray è il nuovo joystick della Logic 3, una nuova società del gruppo Spectravideo. Ci sono quattro modelli di Stingray (standard, autofire, Sega o Nintendo), tutti dotati dei soliti microswitch e di pulsanti di fuoco davanti e dietro l'impugnatura. Quando l'abbiamo provato ci è sembrato un tantino scomodo da usare, ma magari potreste trovarlo il vostro joystick ideale. In Italia tra poco.

NUOVE CARTUCCE DALLA ELECTRONIC ARTS

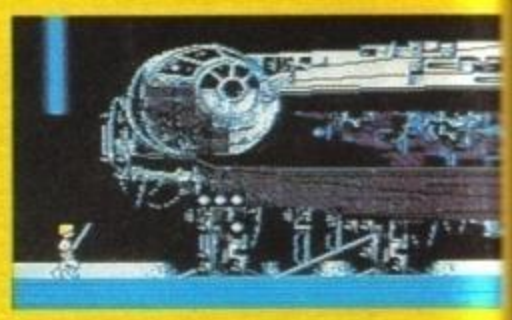
La Electronic Arts sta per pubblicare due nuovi giochi per Megadrive, *PGA Tour Golf* e *James Pond*. *James Pond* è una conversione perfetta della buffa avventura dinamica per Amiga della Millennium che aveva ricevuto un 90%, mentre *PGA* è la conversione del bel gioco per PC che contiene quattro percorsi in 3D per i fan del nobile sport.

PGA Tour Golf uscirà presto anche sull'Amiga, insieme alla conversione del seguito di *Skate or Die* intitolato *Ski or Die*. Il gioco è composto da una serie di gare invernali fra cui una battaglia a palle di neve, una prova di snowboard, una gara di discesa su pneumatico, una di acrobazie sugli sci e una di discesa libera.

IL RITORNO DEL GIOCO DELLO JEDI

Dopo quattordici lunghi anni, il fascino di *Guerre Stellari* è ancora lo stesso del 1977, quando uscì il primo film della trilogia. Ora, dopo tre giochi a gettone della Atari (e relative conversioni della Domark), la Lucasfilm sta realizzando un gioco tutto nuovo insieme alla Victor Musical Industries, purtroppo solo in versione NES.

Diviso in quattro livelli, il gioco comprende sezioni viste dall'alto e altre a scorrimento orizzontale riguardanti il pilotaggio dei landspeeder, l'esplorazione dell'astroporto di Mos Eisley su Tattooine e della Morte Nera, e la battaglia finale a bordo dei caccia Ala-X. Come vedete, sembra essere uno dei più interessanti giochi per NES prodotti da un pezzo a questa parte, ma c'è di più - la conversione di *Star Wars* per Super Famicom! Cosa ci aspetta? Saprete tutto su uno dei prossimi C+VG!



APRE IL MUSEO DELL'INFORMATICA

Se vi capita di passare dalle parti di Pesaro, provate a cercare il paese di Pennabilli. Una delle attrattive del luogo è il Museo Didattico di Informatica, in cui si può seguire la storia dei computer dagli inizi a oggi e capire quale impatto hanno avuto nell'evoluzione dell'umanità.
Per informazioni, telefonate allo **0541-918563**.

METALLO MUTANTE

La Palace Software ci ha inviato questa foto, accompagnata da un comunicato stampa che annuncia l'imminente *Metal Mutant*. Il gioco dovrebbe essere un misto di beat 'em up e shoot 'em up, caratterizzato da un protagonista piuttosto particolare.

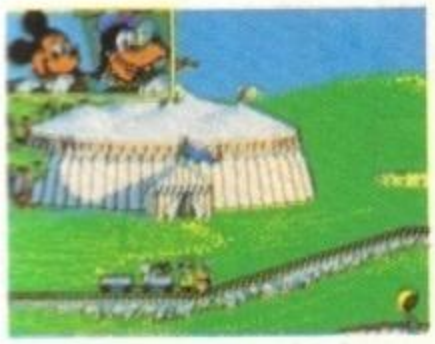
Il personaggio controllato dal giocatore può infatti trasformarsi in tre configurazioni differenti e usare un'immensa quantità di armi, fra cui spicca un coltellino multilama svizzero (!). Il gioco conterrà quattro livelli, 160 schermate in bitmap, 40 nemici e alcune sequenze animate.

Metal Mutant verrà pubblicato a fine mese: la recensione nel prossimo numero di C+VG!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG NEWS



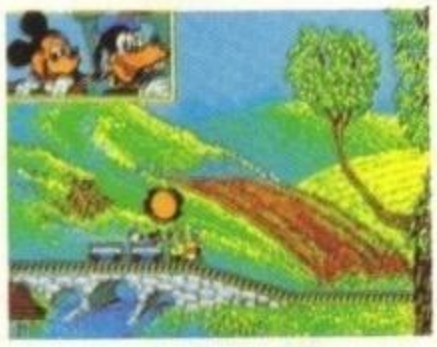
GIOCHI EDUCATIVI DISNEY

La Disney Software sembra essersi veramente lanciata: dopo *Duck Tales* (che recensiremo presto sia per Amiga che per NES) la nostra redazione è stata invasa dalla nuova linea di giochi educativi per ogni computer.

Abbiamo visto due dei quattro giochi disponibili, rivolti a bambini dai 3 ai 6 anni; ci sarebbero altri due giochi (*Paperino Impara l'Alfabeto* e *Il Cruciverba di Topolino*) per bimbi un po' più grandicelli, ma stranamente non erano stati inseriti nel megascatolone inviatoci. Quelli che abbiamo visto sono...

IL RAPIDO DI PIPPO

Riservato esclusivamente ai più piccini (aiutati dai genitori), *Il Rapido di Pippo* si occupa di forme e di colori. Lo schermo presenta una serie di paesaggi attraverso i quali viaggia un treno a vapore: gli sbuffi i vapore che escono dalla locomotiva contengono delle sagome colorate, e premendo un tasto tali sagome fanno apparire nuovi elementi animati del paesaggio. Con lo stesso sistema, è possibile caricare a bordo uno o più personaggi, tutti disegnati in perfetto stile Disney.



LO ZOO DI TOPOLINO IN LIBERTA'

Leggermente più "educativo" del precedente, questo programma insegna a riconoscere i numeri. Topolino e Pippo visitano varie schermate nelle quali si sono nascosti gli animali dello zoo: per farli apparire bisogna premere i tasti relativi ai numeri "nascosti" nel paesaggio, e questi si dirigeranno con delle simpatiche animazioni alle loro gabbie.

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - telefono 039/744164

Amiga 500 (conf. completa)		L. 719.000
Amiga 2000 (conf. completa)		L. 1.600.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.		L. 190.000
Espansione 512K Amiga c/clock e disconnect		L. 130.000
Espansione Amiga 500-1000 est. 2 Mb		L. 450.000
Monitor colore AMIGA/PC/C 64 ecc.		L. 490.000
Stampante c/doppia interf. AMIGA-C. 64-PC		L. 395.000
Stampante a getto d'inchiostro 1270 AMIGA/PC		L. 420.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da	L. 150.000
Handy Scanner per Amiga		L. 490.000
Penna ottica AMIGA/C. 64 con programma		L. 35.000
Mouse AMIGA		L. 59.000
Mouse ottico AMIGA o PC		L. 95.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD/ATARI		L. 95.000
Modem esterni per AMIGA e PC		L. 350.000
Scheda Janus XT con drive da 5" 1/4		L. 490.000
COMMODORE 64 NEW		L. 250.000
Registratori per C. 64	da	L. 59.000
Regolatore elettr. testine registr.		L. 19.000
Duplicatore cassette registr. C. 64		L. 18.000
Disk drive 1541 II per Commodore 64		L. 350.000
Cartucce sprot. copy. veloc. multifunzione		L. 65.000
Kit puliscitestine Drive 3" 1/2 - 5" 1/4		L. 15.000
Dischi 5" 1/4 df. dd - 3" 1/2 df. dd		L. 1.000
Joystick c/cloches BAR manuale		L. 9.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomica		L. 10.000
Joystich c/3 spari + autofire		L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches		L. 25.000
Joystick con leva acciaio		L. 20.000
Joystick MOUSE digitale a sensori		L. 45.000
Cavo sdoppiatore Joystick-Mouse x Amiga		L. 19.000
Sistema AT 286 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.200.000
Sistema AT 386 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.790.000
Drive PC XT/AT int. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 125.000
Drive PC XT/AT ext. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 225.000
Hard disk 40MB. 5" 1/4 o 3" 1/2 XT o AT		L. 575.000
Scheda EGA 640 x 480 comp. EGA, CGA, MDA,HERCUL.		L. 125.000
Scheda EGA 1024 X 480 comp. EGA, CGA, MDA, HERCUL.		L. 150.000
Scheda VGA 800 X 600 comp. VGA, EGA, CGA, HERCUL.		L. 145.000
Scheda VGA 1024 X 768 Mb 1 per PC XT, AT, PS2		L. 290.000
Scheda XT, AT, Multi I/O Parallela Seriale Giochi		L. 29.000
Scheda Giochi XT, AT con 2 porte Joystick		L. 29.000
Vasta gamma di Joystick per PC XT, AT	da	L. 19.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA + Software		L. 350.000
Mouse PC XT, AT, PS2 con software		L. 45.000
Mouse otttico PC XT, AT, c/tappetino + software		L. 95.000
Nastri per stampanti di ogni tipo		Telefonare
Copricomputer Plexiglas per PC, Amiga, C. 64 ecc.		Telefonare
Portadischi 3" 1/2 e 5" 1/4 da 10 a 200 pz.	da	L. 4.500

Programmi e giochi novità settimanali per PC, AMIGA, C. 64, e altri.

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

C 64

SYSTEM 3

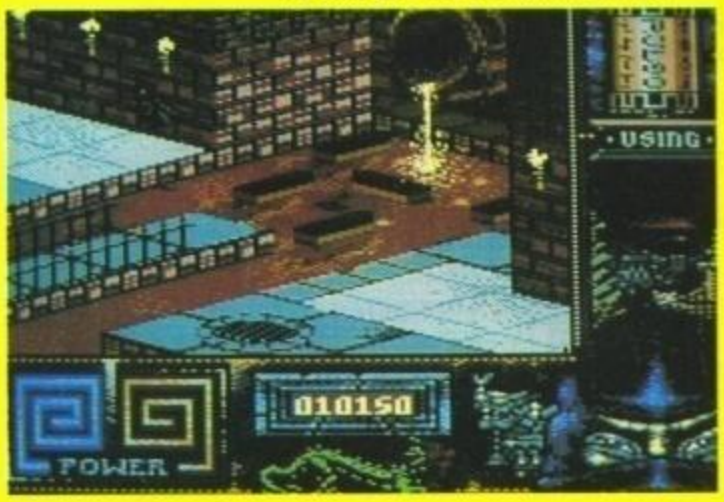
Lo shogun malvagio Kunitoki è fuggito dalla Manhattan contemporanea e si è rifugiato nel Tibet del dodicesimo secolo. Il suo nuovo covo è il Palazzo dei Misteri, la fonte dei poteri magici dei ninja. Lo scopo del diabolico essere è di distruggere completamente i ninja trasformando i loro templi in tane di Male & Caos! Per provare i suoi poteri Kunitoki ha evocato il suo eterno avversario, Armakuni l'Ultimo Ninja.

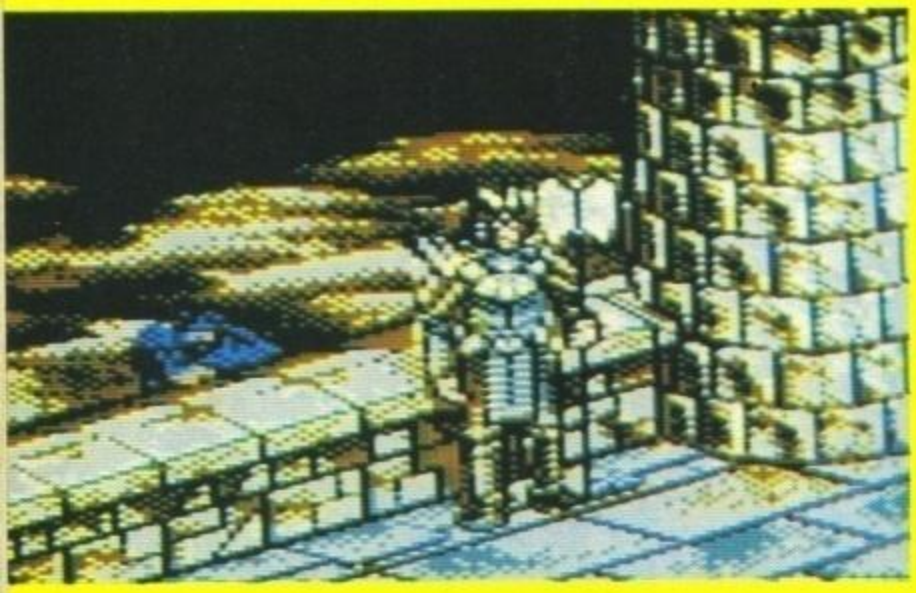
Trascinato attraverso il tempo e lo spazio, Armakuni deve attraversare cinque livelli isometrici, ciascuno dei quali rappresenta le diverse camere di un tempio. Ogni camera è dedicata a un particolare elemento: Terra, Acqua, Fuoco, Vento e infine Nulla, dove Armakuni dovrà sconfiggere Kunitoki una volta per tutte! L'impresa non è per niente facile. Non ci sono solo le truppe di Kunitoki in circolazione alla ricerca del solitario guerriero dell'ombra, ma bisogna anche risolvere dei problemi per far avanzare Armakuni - se non si riesce a superarli, il ninja dovrà affrontare un destino peggiore della morte...

CVG HIT

Il livello dell'Acqua in tutta la sua gloria.

Ho una piccola infiammazione!





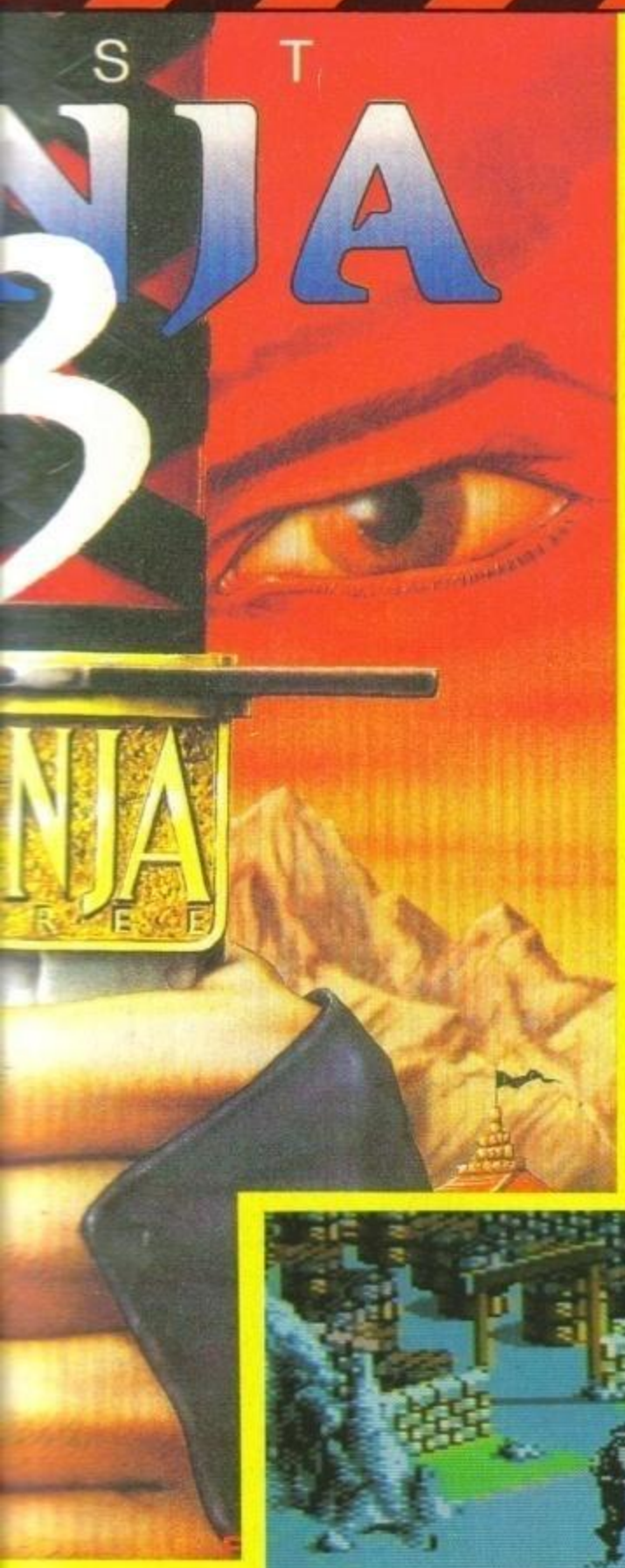
Un duello in piena regola

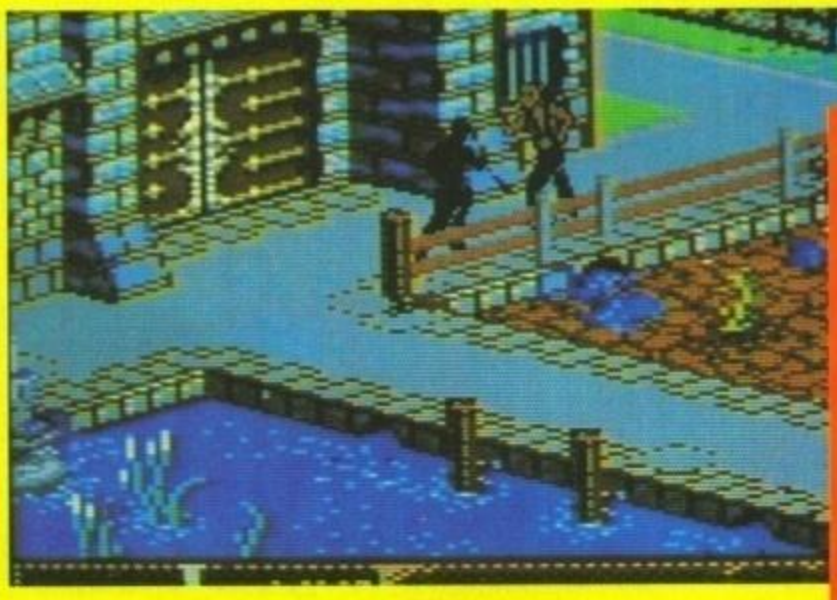
C 64	
GRAFICA	96
SONORO	90
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

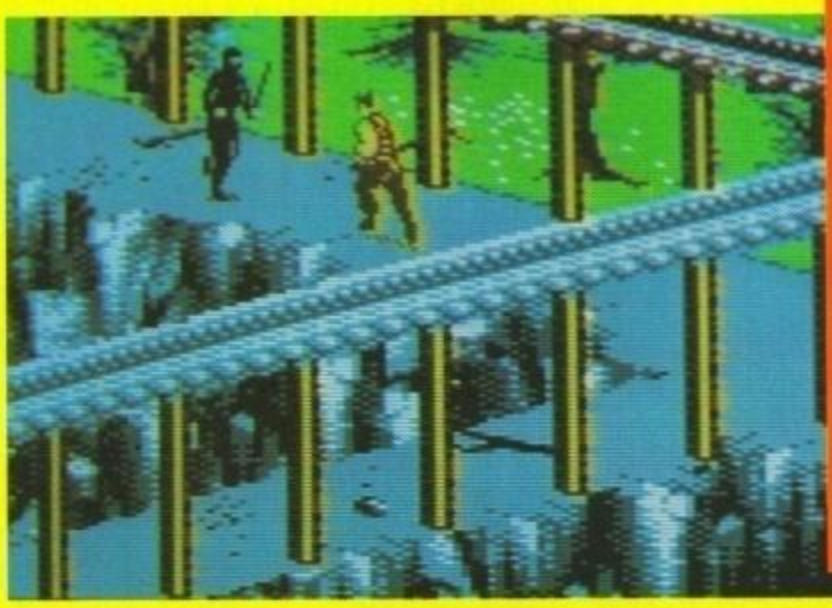
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







LE BOTTE E IL BUSHIDO

Se vi trovate a combattere (e questo capita spesso), tenete sott'occhio la ruota delle preghiere nell'angolo in alto a destra dello schermo - questa indicherà l'arma con cui vi stanno per assalire. Se cercate di usare la stessa arma per difendervi, vincendo aumenterà il vostro livello di Bushido. Il livello di Bushido indica quanto danno riuscite a infliggere a un avversario - con una ragionevole quantità di Bushido e una comune arma ci sono delle serie possibilità di battere qualsiasi nemico senza troppi problemi. D'altra parte, con un livello di Bushido basso si hanno difficoltà anche con un'arma potente come i nunchako. Affrontare Kunitoki con meno del massimo Bushido possibile è semplicemente un suicidio!

Arrampicatevi!

Facciamoci del male!

COMMENTO

Sono un fan di *Last Ninja* (uno di quelli che si sono messi a ridere quando hanno visto le versioni a 16 bit di *Ninja 2)*, e sono felice di vedere che alla System 3 sanno tirare fuori il meglio da un 8-bit. La grafica e il sonoro del C64 vengono spinti davvero al massimo, e il risultato è qualcosa che non ci si aspetterebbe da un 8-bit - il livello del Nulla e le sequenze di introduzione e fine gioco sono sufficienti a far mangiare il fegato anche al più cinico possessore di Amiga. L'elemento costruttivo dei problemi rende il gioco ancor più divertente da giocare, e aumenta la longevità del gioco. Okay, magari il prezzo sarà un po' alto, ma per un gioco tanto grande e bello ne vale veramente la pena. Tirando le somme, è il miglior lavoro per C64 degli ultimi anni - e dico sul serio.

ROBERT SWAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA - C 64

STORM

E' successo! Siamo stati invasi da un impero malvagio che sta riuscendo a impadronirsi di tutto il mondo! La tecnologia di cui è in possesso è senza precedenti - unità di attacco terrestri, lanciamissili e mezzi aerei hanno sconfitto senza fatica le poche difese incontrate.

Ma per fortuna c'è il gruppo d'assalto SWIV (*Veicoli d'Interdizione con Armi Speciali*), dotato delle ultime novità in campo bellico - una cannoniera elitrasportata (che può sparare solo verticalmente ma si sposta su qualsiasi terreno) e una jeep corazzata (che spara in otto direzioni ma deve adattarsi alle condizioni del terreno). Alla guida di uno di questi evolutissimi mezzi da combattimento (o di tutti e due, se c'è un amico a disposizione), il vostro scopo è di superare sedici campi di battaglia distruggendo più nemici possibile.

Alla fine di ogni livello c'è una enorme installazione nemica che deve essere distrutta per poter proseguire - ma non è tanto facile, perché la base vi lancerà addosso tutto quel che ha a disposizione pur di fermarvi!

CVG HIT

La Jeep in versione "marina".

Che state aspettando? Blastate quel "papero"!

COMMENTO

Wow! Se pensavate che *Silkworm* fosse il massimo, aspettate di vedere questo! La visuale dall'alto dà a ogni veicolo il suo stile di gioco - usare la jeep è divertente quanto impiegare la sua controparte volante! La grafica della versione Amiga è assolutamente stupefacente, e usa il chip Copper al massimo - i fondali sono costituiti da tanti sprite messi assieme! Anche il C64 si difende bene, però, muovendo un sacco di veicoli diversi sullo schermo! In entrambe le versioni anche il sonoro lascia a bocca aperta, con tonnellate di violente e bassissime esplosioni - e quando le cose si mettono male (il che capita sempre), sembra proprio di essere in guerra! Aggiungete a questo il livello di difficoltà automatico che tiene conto di come si comporta il giocatore e di quanti giocatori ci sono, e quel che ottenete è uno shoot 'em up fra i più coinvolgenti e giocabili di tutti i tempi. Se non lo comprate ve ne pentirete per sempre!

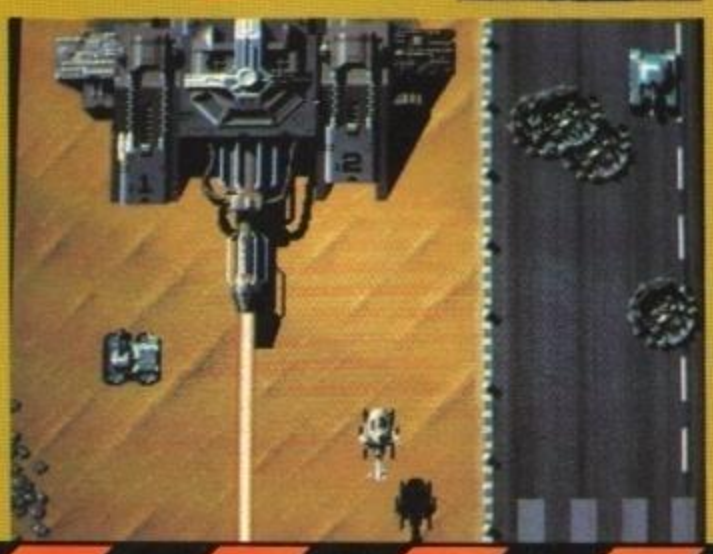
ROBERT SWAN

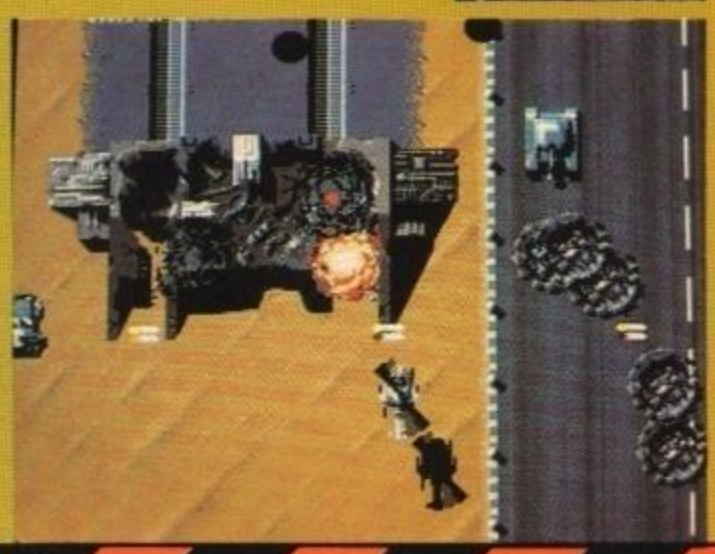
BONUS DI BATTAGLIA

In alcune sezioni sullo schermo arrivano i componenti di un "papercottero" per agganciarsi insieme. Quando è completo l'unico punto debole è il corpo centrale, parzialmente coperto dalla "testa" ondeggiante. Una volta distrutte, queste bestiacce lasciano dietro di sé un gran numero di gettoni, che hanno i seguenti effetti:

DOLLARO: Dà un bonus di 5,000 punti e uno scudo di durata limitata.

BONUS: Dà al giocatore un certo numero di punti bonus.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

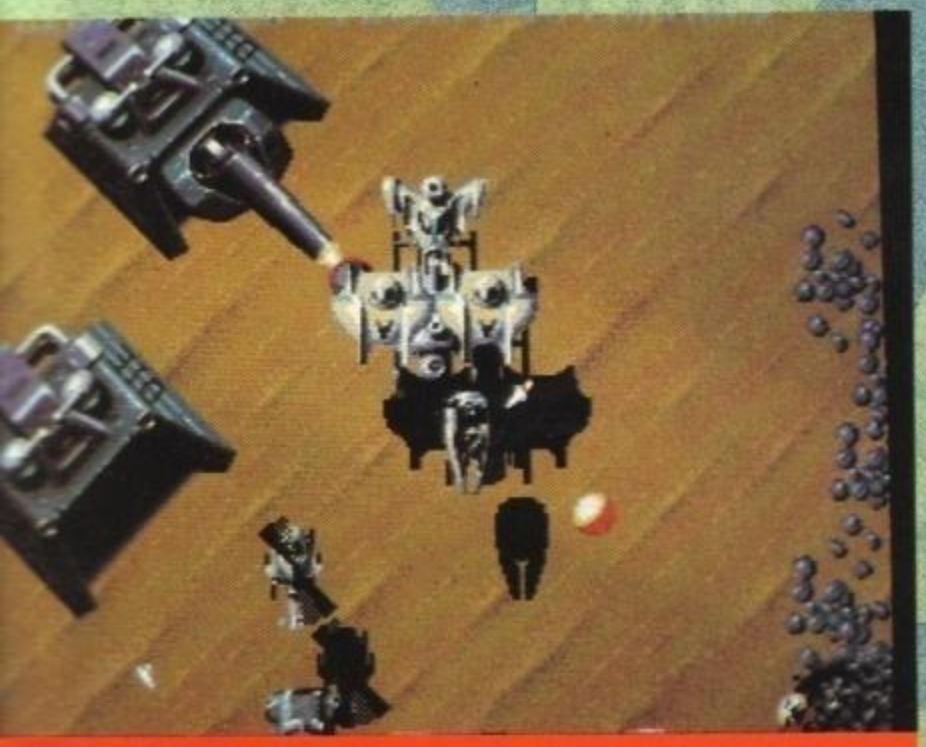
http://www.oldgamesitalia.net/

S.W.I.V.

SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLE

L'INVASIONE DELLE BASI METALLICHE ASSASSINE

Le installazioni nemiche non se ne stanno certo ferme a farsi blastare - nossignore, anzi si industriano e si adoprano con alcune armi fra le più grosse mai viste in un gioco! Date un'occhiata a questa prima base, per esempio: se non state alla larga da quei megacannoni... BOOOM!



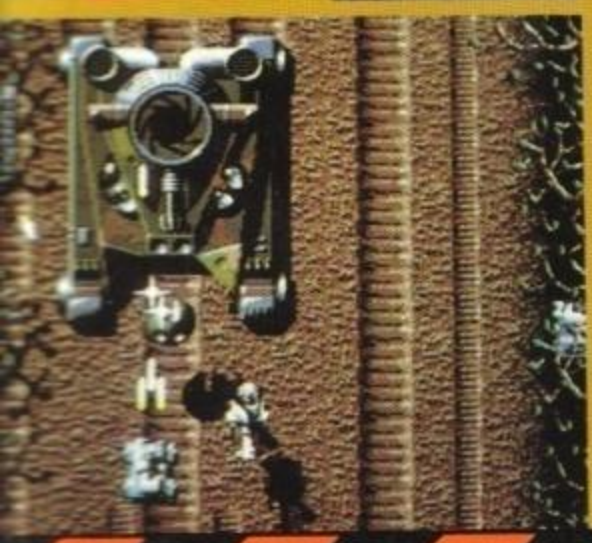
Colpitelo sul collo per ottenere i bonus!

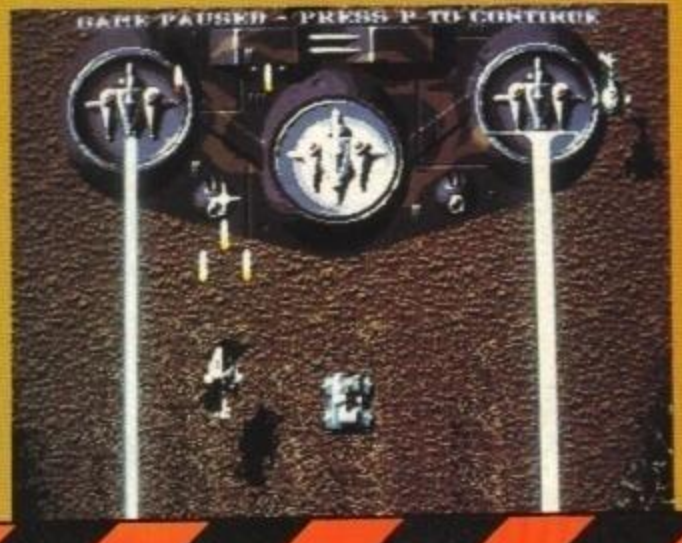
Mi sa che siete nei guai...

EXTRA PARALLELO: Aumenta il numero di proiettili sparati in linea retta.

EXTRA DIFFUSO: Allarga l'arco di fuoco aumentando la distruzione globale.

FUOCO RAPIDO: Indovinate cosa fa?





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

UPDATE

SWIV arriverà mooolto presto su ST, Spectrum e Amstrad con le stesse caratteristiche delle versioni qui recensite. Controllate fra i Bytesize dei prossimi mesi per rimanere aggiornati.

I dati della jeep...

CVG HIT

... e quelli dell'elicottero!

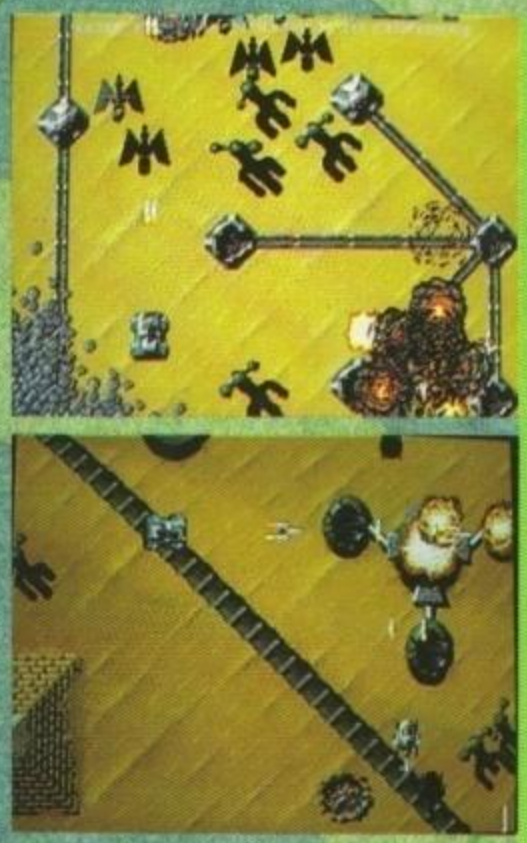
COMMENTO

Non ci sono molti giochi sparosi per Amiga che mi attraggano particolarmente, ma questo è davvero eccezionale! E' programmato magistralmente, con il genere di cose che di solito si trovano solo negli shoot 'em up per console - grafica davvero ultradettagliata, scrolling superfluido a tutto schermo, effetti sonori esplosivi, un sacco di proiettili sullo schermo e uno schema di gioco di prima categoria. La cosa che mi è piaciuta di più in *SWIV* sono i veicoli nemici, che sembrano venuti fuori dai telefilm di fantascienza degli anni '70. I più grandi esperti di giochi da bar dovrebbero dare inoltre un'occhio alla parte "omaggio a *Xevious*" nella seconda sezione del gioco. L'uso dei due veicoli è perfetto come in *Silkworm*, anche se ho trovato la jeep un po' più difficile dell'elicottero da controllare, per via del sistema di salto. Comunque, mi dicono che la pratica rende perfetti, quindi ho una buona scusa per rimettermi a giocare. Scusatemi un attimo...

FABIO ROSSI

Un po' più grande no, eh?

Anarchia all'aeroporto!



NON CI SIAMO GIA' VISTI?

Anche se non è propriamente un seguito, si può pensare a *SWIV* come a una rivisitazione sul tema di un coin-op della Tecmo uscito nel 1988. Quel meraviglioso shoot 'em up a scorrimento orizzontale presentava uno schema di gioco per due persone piuttosto simile, ma guidare la jeep salterina era veramente complicato per via del gran numero di pericoli a terra. *Silkworm* venne convertito per home computer un anno dopo dalla Random Access (che, "casualmente" ha realizzato anche *SWIV*) e ricevette recensioni superentusiastiche. La versione per Amiga era particolarmente perfetta, ma anche quella per C64 non era niente male. Tutte le versioni di *Silkworm* sono attualmente disponibili come budget, quindi provate a controllare fra i Bytesize...

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	93

C64

GRAFICA	89
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA – **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 42 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cognoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Grazzini** Via M. Macchi 29 - Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pompeo 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agorà" Cassano D. • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Passatempo Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna Lod. • Galenti Via Perosi 10 S. Angelo L. • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Vanoni** Via Cesare 18 Mariago • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate • **Longatelli** Via Belfico 1 Lecco • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema • **Tintori** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Vigasio** Partici Zanardelli 3 Brescia • **Megabyte** P.zza Mercanzia 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Metal Mark** Via Aduo 45 Orzinuovi • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara • **Tonedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova

PIEMONTE – **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Mogliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via L. Martino 52B Torino • **Pagliughi** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Michelino • **Rogiro** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market** Via Po 2E Chivasso • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Italsapo** Via Per Borgomanero Comignago • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Ballati** P.zza Cavour 38/A Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella

LIGURIA – **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reta 31R Bolzaneto • **La Fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **Il Punto** Via Zanghi 61 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Agnile 112 Genova • **Centro Gioco** Via S. Zita 8 Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI-TRENTINO – **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova • **Vitaliani** Via Friuliana Via Roma 46 Piove di Sacco • **Zanon di Isalberti** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Peschiera • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Co' Rovere Zoppicri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. • **Camomilla** Via Matteotti 31 Bassano del G. • **Astor Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. • **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del G. • **Cove Arl** Via Copernico 19 Thiene • **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina B. • **Al Gioca Tu** Via Terraglio 15 Treviso • **Caputo** S. Marco 5193 Venezia • **Centercasa** Via Grandi 5 Monte di Sola • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caggia • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro • **Sme** Via Torino 101 Mestre • **Sme** Via Conegliano 57 Susegana • **Sme** Via Udine 28 Zoppola • **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Trading Office** Via 19 Novembre 23 Cles

EMILIA-ROMAGNA – **Euro Elettrica** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** C. Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Pongolini** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana • **S.G.M.** Via Balzella 54 Forlì • **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza

TOSCANA – **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via dei Rondinelli 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Tosselli 126 Firenze • **MA.NI.LA** Via Vitt. Emanuele 44/46 Calenzano • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calice** Via Panora Agliana • **Etruria** V.le dello Sportello 13 Siena • **Centro Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lungomare Aullo • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Ditta O. Mondonesi** Via Ricasoli 52 Livorno

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO – **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Mondo Phisino** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi Hi-Fi** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Stefanone** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Citoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli 326/A Perugia • **Valeri** Via B. Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni** Via C. Colomba 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO – **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia** V.le Marconi 277 Roma • **Cioffi-Cioffi** Via Etruria 4/A Roma • **Casa Mia Gaia** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **Primi passi** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei** Via Appia 472 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Flavio 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **P. Morganti & C.** V.le Europa 72 Roma • **Becchi Franca** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Tiburtina Vecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Colleferro 29/31A Roma • **Tognocchi** Via Domiziani 8 Rieti

CAMPANIA – **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia** Galleria S. Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Shashin c/o Eurom. Campania** Str. Comun. S. Salvatore Casoria • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici • **Toma** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Spirito** Via Mercanti 20 Salerno • **Office System** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola

PUGLIA – **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Barletta • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di P. • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Principe 68/D Taranto

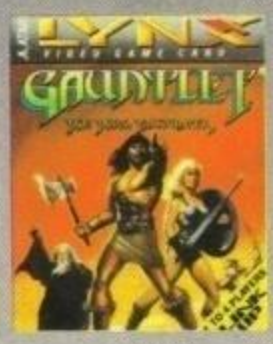
CALABRIA – **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria • **Ancor** L.go Carmelitte Catanzaro

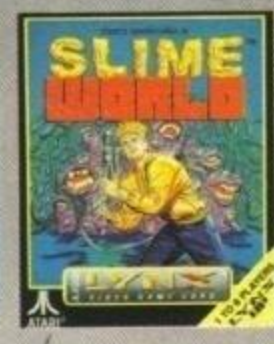
SICILIA – **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C.** Via Cassio 197 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Catania

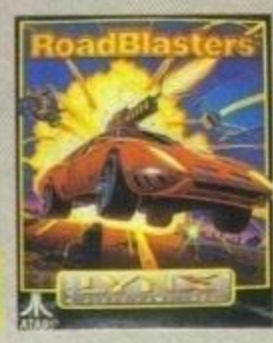
SARDEGNA – **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sardo Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Erredi** Via E. Campanelli 15 Oristano

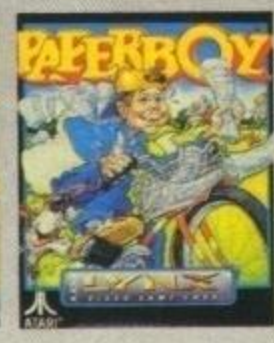
Si inoltre presso tutti i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle)

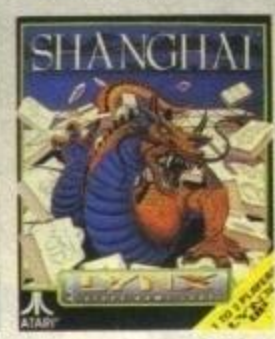
LYNX Shop











Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048

Per infor

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ATARI ST

US GOLD

Il più grande cervello elettronico mai costruito è impazzito. Al posto di proteggere gli esseri umani, sta dirigendo tutti i suoi missili chimici e nucleari contro uomini, donne e cagnolini innocenti! Come se non bastasse, si è rinchiuso in un megacomplesso sotterraneo e ha buttato via la chiave. Per fortuna, una caratteristica del progetto originario comprendeva la possibilità di far entrare un tecnico solitario nel complesso per staccare la spina al tutto. Peccato che in circolazione ci sia un'intera gang di droidi che non aspettano altro che si presenti qualcuno per ridurlo in carne trita. Inoltre, da qualche parte all'interno del Cybercon c'è un robot speciale chiamato *Annhilator* che di mestiere fa il cacciatore e sta cercando... voi!

TILT - Mostra l'angolazione della tuta rispetto alla verticale.

Una misteriosa stanza blu...

CYBERCON III

VESTITI PER LA FESTA

La vostra armatura personale costituisce l'unica difesa possibile contro i cattivi. Permette di fare salti molto più alti e lunghi del normale, e contiene un sacco di cosine simpatiche fra cui cannoni, un sistema di autoriparazione e una chiave sonica per attivare ascensori elettronici e attrezzi vari.

BANCHI ENERGETICI DA 1 A 4 - Passate da uno all'altro quando ne avete bisogno. Ce n'è anche uno di riserva per i casi di emergenza.

Un robot incavolato rosso minaccia il nostro eroe.

I robot rosso torna all'a

Un tesissimo duello fra robot!

COMMENTO

Questo è uno dei giochi in 3D più involuti che abbia mai visto - mi ricorda il classico *Mercenary*, ma con grafica e atmosfera aggiornati per tenere il passo coi tempi. Le stanze di dimensioni variabili e la gran quantità di droidi sono sufficienti per tenere il giocatore costantemente occupato con blastaggi, problemi o entrambe le cose. La grafica in 3D si muove molto velocemente, e il fondale blu fa sembrare i droidi verdi e arancioni quasi fluorescenti! Peccato che non ci sia molta varietà fra i nemici - sembra che i programmatori abbiano scoperto una routine per produrre archi e cerchi vettoriali e abbiano deciso di non usare nient'altro. A parte questo, è un gioco grandioso e una volta che siete entrati dal mondo in 3D vi ci vorranno ore per allontanarvene - specialmente con la tensione che si accumula per via del conflitto fra voi e l'Annhilator.

PAUL GLANCEY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CHIAVE SONICA - Fate attenzione ai codici scritti sui muri, annotateveli e inseriteli nella chiave sonica quando incontrate una porta chiusa.

PANNELLO ARMI ARMA A ENERGIA - Lo squallido cannone standard, buono per polverizzare ogni robot

TRASFERIMENTO ENERGETICO - Per rubare energia dai robot disattivati e usarla nella propria tuta, o per usare l'energia della tuta in certi oggetti.

DISATTIVAMENTO FULMINEO - In pratica spegne i robot ostili.

Ecco un po' d'azione!

BUSSOLA - Indica la direzione

SISTEMI DELLA TUTA - Usate questo pannello per dare energia ai cinque sistemi della tuta.

STRUMENTI/SENSORI - Indicatori di direzione e altri sensori.

SCUDO - Protegge il giocatore dai colpi nemici.

POTENZIAMENTO - L'esoscheletro della tuta amplifica i movimenti del giocatore dando forza extra e energia per saltare.

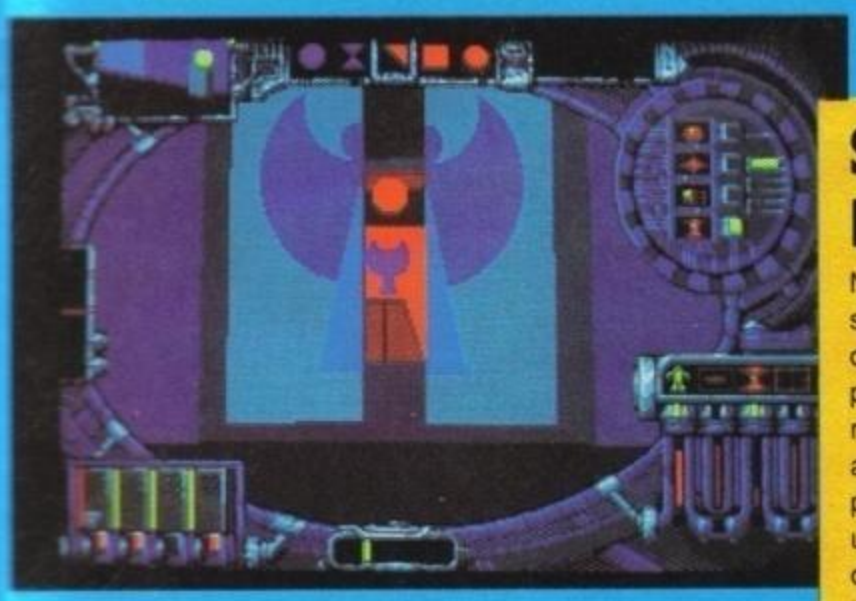
ARMI - Attiva i sistemi d'attacco della tuta, che vengono indicati nella finestra tonda in alto.

RIPARAZIONE - Attiva i sistemi automatici della tuta

COMMENTO

Ho già giocato con titoli di esplorazione di questo tipo, e non mi sono mai piaciuti - sino ad oggi. Quel che rende diverso *Cybercon* è il fatto che ci si sente veramente in un ambiente alieno. Le stanze sono di forme tanto strane, con enormi torri unite da passerelle e una grafica che crea una atmosfera fantastica che ci si fa prendere subito dallo scenario. E dato che si può fare di tutto, si passano delle ore solo a provare cose nuove e andandosene in giro. Il fatto che non si sa mai cosa ci aspetta dietro un angolo crea parecchia tensione, e aiuta a renderlo uno dei giochi in 3D più eleganti in circolazione - con tanta azione e un sacco di problemi. Vi ci vorranno mesi per finirlo, ma vi godrete ogni minuto.

RICHARD LEADBETTER



Il vostro unico amico...?

STANZE E ROBOT

Nel complesso Cybercon ci sono 400 stanze e sono tutte diverse - torri di molti piani, pavimenti di vetro, passerelle nel vuoto, ponti codificati, ascensori... tutto quel che potete volere. Inoltre ci sono un sacco di robot vaganti - distruggendoli di solito si trovano uno o due oggetti utili.

ATARI ST

GRAFICA	85
SONORO	85
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	87

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ATARI

RAINBIRD

MIDWI

FLAMES OF

CVG HIT

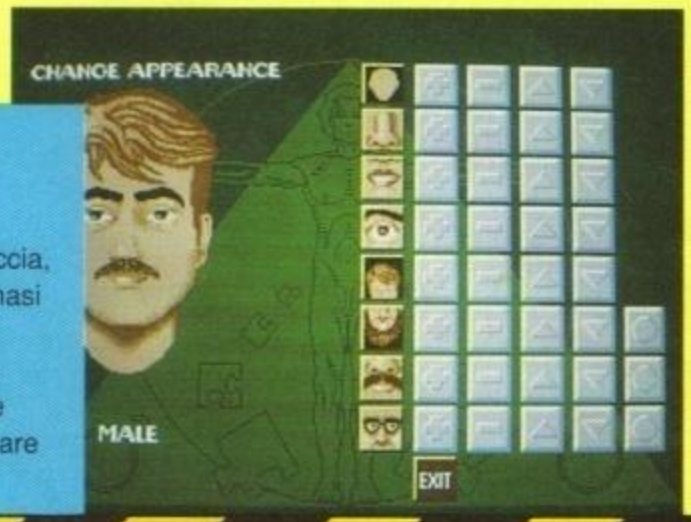
Dopo aver liberato l'isola dalla tirannia del Colonnello Masters, gli abitanti di Midwinter vissero ben 78 anni in prosperità. Nel frattempo la neve scomparve, ma lo scioglimento dei ghiacciai creò ben presto un problema di enorme rilevanza. Il livello del mare crebbe infatti sensibilmente e ora Midwinter non è altro che un ricordo sbiadito, sepolto sotto parecchie leghe d'acqua. I sopravvissuti si rifugiarono ad Agora, una delle 42 isole situate ad ovest della vecchia costa africana, dove vennero accolti positivamente dalla Federazione Atlantica, una forza militare dedita al mantenimento della pace e della democrazia.

Sfortunatamente l'Impero Sahariano che governa l'intero continente Africano è molto più a favore della guerra e del regime dittatoriale. Inutile dire che voi controllate uno dei migliori agenti addestrati della Federazione Atlantica, cui sono state assegnate pericolosissime missioni da compiere in nome della verità, della giustizia e dell'Operazione Fuoco Selvaggio, il piano principale della Fèderazione per lo spodestamento dell'Impero Sahariano. Ovviamente il suddetto Impero non se ne sta con le mani in mano e mentre voi elaborate i vostri piani di rivoluzione ha già riempito le isole di truppe di soldati pronti a sparare.

Come se non bastasse, i membri dello spionaggio della Federazione hanno anche scoperto l'esistenza di un'Operazione Scorpio, un piano del nemico che cela una massiccia invasione da parte dell'Impero Sahariano in direzione Agora!

L'isola di Khash, con tanto di basi militari.

Ma quello non è Richard?



Quando si dice un fisico da spiaggia...

CHI L'HA VISTO?

Prima di inziare ogni partita il giocatore deve scegliere il proprio personaggio. Può essere riprodotta ogni tipo di faccia, ed è possibile scegliere tra varie qualità di capelli, occhi, nasi e bocche, così che anche l'individuo più ripugnante (ciao Fabio) (Cosa fai dietro quel!o specchio, Simon? - Ed) può essere fedelmente ritratto, Su un disco si possono salvare ben dodici agenti differenti, ma ricordate che ne potete usare uno solo per missione.

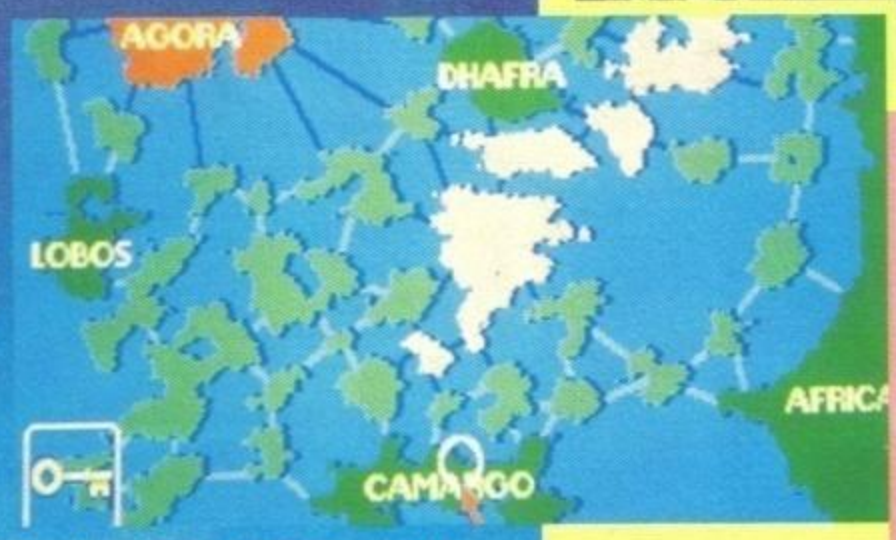
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREEDOM

PRATICANDO S'IMPARA

Se non vi sentite particolarmente pronti per inziare la vostra missione forse vi farà bene un po' di pratica, senza contare che questo migliorerà le caratteristiche del vostro personaggio. Potete persino tentare di fuggire dalle temutissime celle delle prigioni della Polizia Segreta!



OPERAZIONE SCORPIO!

L'offensiva massiccia del nemico contro la Federazione Atlantica prende vita di solito nel periodo estivo così che, cominciando a gennaio, avrete circa sei o sette mesi a disposizione prima che il gioco si faccia duro. Il vostro avversario sbucherà fuori dalla costa africana e piglierà la strada più breve per giungere ad Agora. Nel caso gli bloccaste completamente questa via, sarà per forza costretto a combattere contro una delle vostre isole liberate, garantendovi la possibilità di indebolire in maniera rilevante le sue truppe. In ogni caso, mediante l'opzione Pratica, potete simulare l'Operazione Scorpio e scegliere la sequenza di isole da liberare durante la vostra campagna.

MENS SANA IN CORPORE SANO.

Dopo aver scelto il viso e il sesso preferito è il turno del carattere e del fisico.

Ent:ambi hanno ovviamente un'estrema importanza per il buon esito della partita: è inutile dire che un buon fisico permette performance atletiche migliori.

Per quanto riguarda il carattere invece bisogna scegliere quale lato psicologico mettere in risalto: lo charme, il sex-appeal, l'autorità, la ragione o la morale? Tenete presente che quando sarete imprigionati dalla Polizia Segreta Sahariana il sex-appeal potrebbe rivelarsi un'arma davvero preziosa...

COMMENTO

La prima volta che Mike Singleton (game designer della Rainbird) ci ha fatto vedere *Midwinter 2*, ci sono volute tre ore prima che ci mostrasse tutti gli aspetti del gioco: questo tanto per rendere l'idea sulle dimensioni di un'opera davvero mastodontica! Il gioco utilizza la stessa tecnica grafica di *Midwinter*: efficace e impressionante, ma un pochettino lenta. Comunque sono i particolari che fanno di un bel gioco un classico, e *Flames of Freedom* ne è pieno: provate ad avvicinarvi alla costa e potrete vedere persino le onde lambire la spiaggia, comandate un sub e potrete viaggiare in immersione sotto il livello del mare, guardare le onde che passano sopra di voi e persino scoprire una base subacquea del nemico! *Flames of Freedom* potrà non piacere ai maniaci dei blasta-tutto e dei picchiaduro, ma è un acquisto pressochè obbligatorio per tutti gli altri videogiocatori!

RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

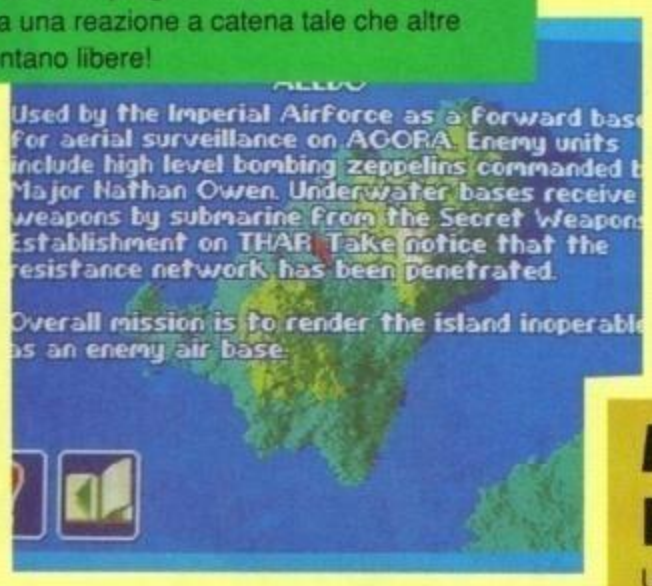
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

REAZIONI A CATENA

Liberate un'isola dalla presenza del nemico e la Federazione Atlantica ne prenderà possesso alla facciaccia delle forze sahariane. Inoltre, a sentire i programmatori, liberando una particolare isola si ha una reazione a catena tale che altre otto isole vicine diventano libere!



CVG HIT

MEGLIO INFORMARSI PRIMA...

Una volta scelta l'isola da visitare, incontrerete Control, il capo dell'Operazione Fuoco Selvaggio da cui potrete ottenere informazioni sulla storia dell'isola, sulle armi e sui trasporti a vostra disposizione e informazioni sui vostri contatti. Solo a questo punto potrete decidere se accettare o meno la missione proposta.

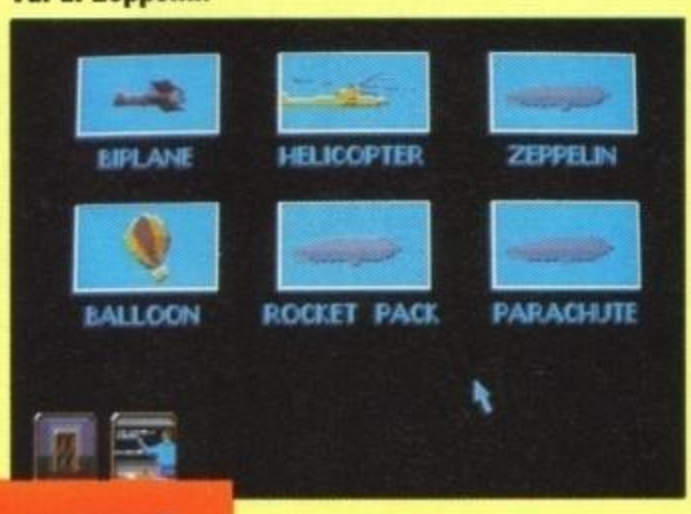
SABOTAGGIOOO!

Essendo un agente segreto speciale portate con voi tutti gli attrezzi necessari per la buona riuscita di un sabotaggio in piena regola: dinamite, bombe a mano, mitragliatrici, coltelli e persino razzi (se vi trovate all'interno di un veicolo).

Inoltre, liberate un'isola e i suoi abitanti vi doneranno tutte le armi segrete in stile James Bond di cui erano in possesso (mai che vi regalino ville o fuoriserie costose!).

Nemico in avvicinamento!

Vai di Zeppelin!



PRONTI PER IL TRASPORTO?

All'inizio di ogni missione vi viene fornito un veicolo con cui cominciare la partita, ma è ovvio che potrete trovarne molti altri nel prosieguo del gioco. *Flames of Freedom* comprende non meno di 22 mezzi di trasporto, fra biplani, elicotteri, jetpack, sottomarini e persino treni (meno male che non c'è più neve!). E' possibile persino impadronirsi dei veicoli nemici e usare il loro terribile armamento militare!

UPDATE

Le versioni di *Flames of Freedom* per Amiga e PC sono praticamente pronte. Quella per PC dovrebbe essere molto simile a quella di *Midwinter*: velocissima e divertentissima su un 33 Mhz e pressoché ingiocabile su un 8 Mhz!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARLERO' SOLO IN PRESENZA DEL MIO AVVOCATO!

Tanto per restare in perfetto stile A-Team, vi farà piacere apprendere che in caso di cattura da parte della Polizia Segreta Sahariana, potreste essere soggetti a ore e ore di terribili torture. Inutile aggiungere che ciò comporta, oltre a un certo dolore fisico da non sottovalutare, una notevole perdita in termini di tempo. Lasciate passare anche una sola giornata inattivi e l'esito della missione potrebbe essere compromesso.

"Voglio quel biplano e niente scuse!"

Un Hovercraft sui monti?

KABOOM!

LE MISSIONI DI MIDWINTER

Per liberare un'isola devono essere raggiunti determinati obiettivi. Questi possono variare da isola a isola, ma i più frequenti comprendono il bilastamento delle installazioni nemiche. Sfortunatamente quando inziate una missione, non avete idea di dove cominciare e vi viene fornito solo un possibile contatto da localizzare. Una volta trovati, potrete ottenere informazioni più o meno rilevanti, a seconda del vostro carisma. Attenzione però, perchè in realtà il contatto potrebbe essere un traditore e indirizzarvi verso la persona sbagliata: sapete, ci sono più di 4000 personaggi...

Fuori i siluri!

COMMENTO

Questo è il gioco più immenso che abbia mai visto e non riesco ancora a credere che il tutto vada tranquillamente anche su un 520 ST! Ci sono così tanti mezzi di trasporto, così tante persone da contattare e così tante isole da esplorare da farne un avventura che potrebbe continuare benissimo per svariati mesi. La grafica tridimensionale è leggermente peggiorata rispetto a *Midwinter*, ma bisogna considerare tutte le aggiunte apportate come la sezione subacquea e il movimento iperrealistico delle onde del mare. *Flames of Freedom* E un tremendo balzo in avanti nel settore dei videogiochi e c'è solo da sperare che qualche programmatore intraprendente tenti di batterlo in futuro!

PAUL GLANCEY

ATARI ST

GRAFICA	95
SONORO	85
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	97
GLOBALE	96

http://www.oldgamesitalia.net/

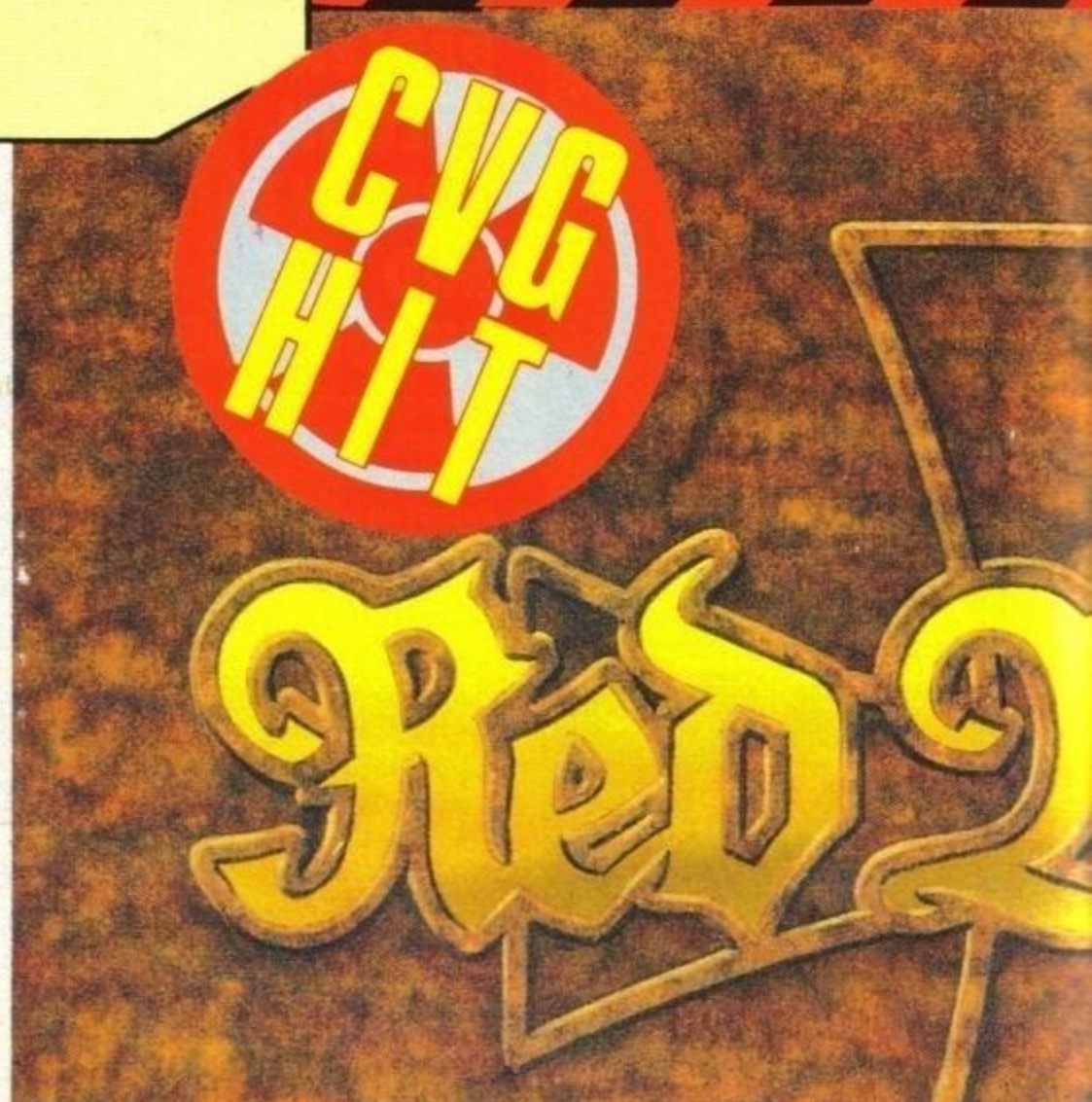
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC

DYNAMIX



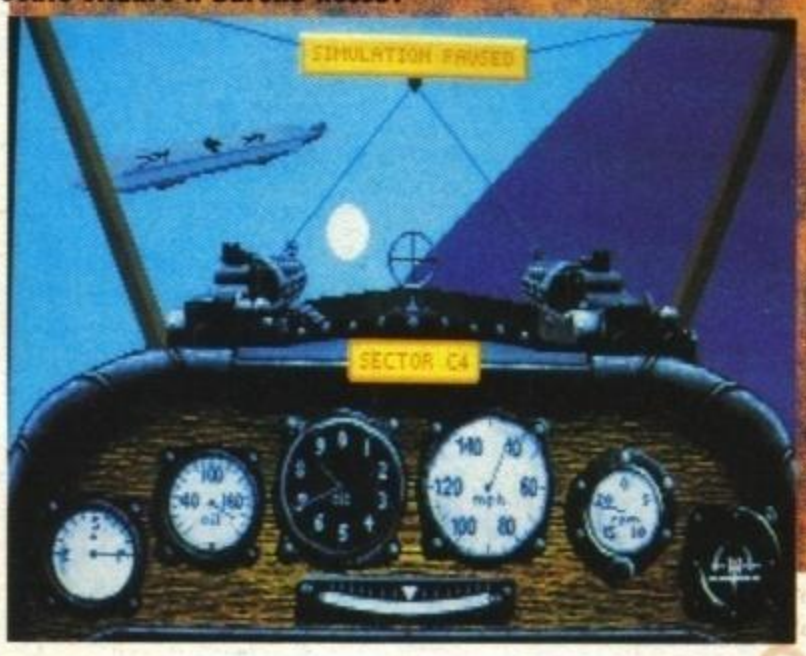
Osate sfidare il Barone Rosso?

Dopo aver esplorato completamente il potenziale simulatorio degli ultimi sviluppi in campo aeronautico, diverse software house sembrano tornare indietro nel tempo per darci la possibilità di partecipare con duelli aerei alla Prima Guerra Mondiale. *Red Baron* della Dynamix è l'ultimo a entrare in campo, quasi insieme a *Knights of the Sky* della Microprose e *Blue Max* della Mindscape.

Naturalmente, in quell'epoca rimanere in aria richiedeva molta più abilità da parte dei piloti - non c'erano sistemi elettronici con cui proteggersi, e tantomeno razzi a ricerca automatica con cui distruggere nemici ancora invisibili. No, c'era solo una mitragliatrice frontale fissa e un uomo che guidava. Detto questo, decollate insieme alle Reali Truppe Aerotrasportate o al Servizio Aereo Germanico per distrugger più caccia, Zeppelin o palloni guidati possibile. Red Baron vi fa incontrare con i più grandi assi della Grande Guerra, e permette persino di prendere parte a duelli decisivi come quello fra il capitano Roy Brown e Manfred Von Richtofen - il vero Barone Rosso!

MANFRED - QUELLO VERO

Sembrerà strano, ma la carriera del più grande asso tedesco iniziò molto male, e la prima sortita di Manfred Von Richtofen finì in maniera imbarazzante con la distruzione del suo Albatros D II. Ma il suo comandante, Oswald Boelcke, gli insegnò molte cose e, dopo aver preso l'*Oredeur puor le Merite* (ovvero il Blue Max) nel gennaio 1917 gli fu addirittura affidato il comando di una squadriglia di novellini su dei Jasta 11, che comandava dall'Albatros rosso da cui prese il soprannome. Dopo 52 abbattimenti, il Kaiser gli diede il permesso di formare la *Jagdgeschwader 1*, un gruppo di quattro squadriglie che diventò il suo famoso "circo volante". Von Richtofen venne colpito alla testa, ma continuò a terrorizzare i piloti alleati totalizzando il 79esimo e l'80esimo abbattimento il 20 aprile 1918. Sarebbero state le sue due ultime vittorie. Il giorno dopo, mentre il suo triplano Fokker stava inseguendo un novellino canadese sulla Somme, un colpo fortunato del capitano Roy Brown lo centrò in pieno petto terminando per sempre la sua illustre e letale carriera.



L'Albatros che terrorizzò i piloti. alleati.

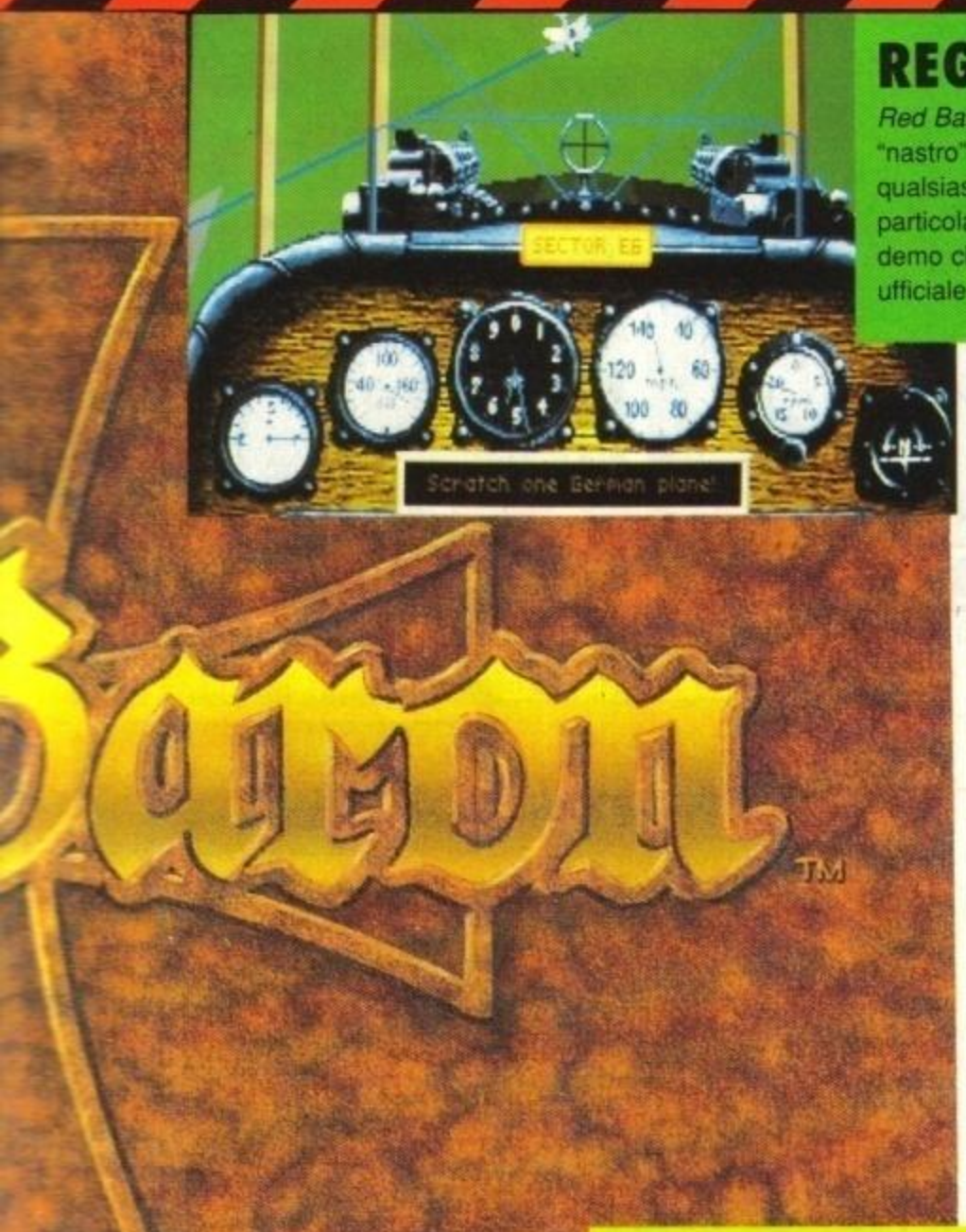
UPDATE

Adesso come adesso, alla Dynamix non ci sono progetti di conversione di *Red Baron*. La nostra impressione è che se uscisse su Amiga sarebbe notevolmente ridotto. Dicci che ci sbagliamo, Dynamix!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



REGISTRARE SU NASTRO

Red Baron dà la possibilità di salvare ogni missione su "nastro" in nodo da rivedersela con calma e da una qualsiasi angolazione. I meno esperti la troveranno particolarmente utile, perché il disco contiene una serie di demo che mostrano le manovre di base, e la tecnica ufficiale per attaccare i palloni da osservazione.

Registrate le missioni per imparare ad abbattere gli Albatros...

... e divertirvi a rivedere l'azione quando volete!

OCCHIO AL CIELO

Come in molti altri simulatori di volo, in *Red Baron* è possibile osservare l'azione da molte angolazioni differenti. La cosa bella qui è però il fatto che l'angolazione si sceglie in tempo reale muovendo il joystick, dando la stessa libertà che si avrebbe nella realtà.

Lassù, sulla Somme...

COMMENTO

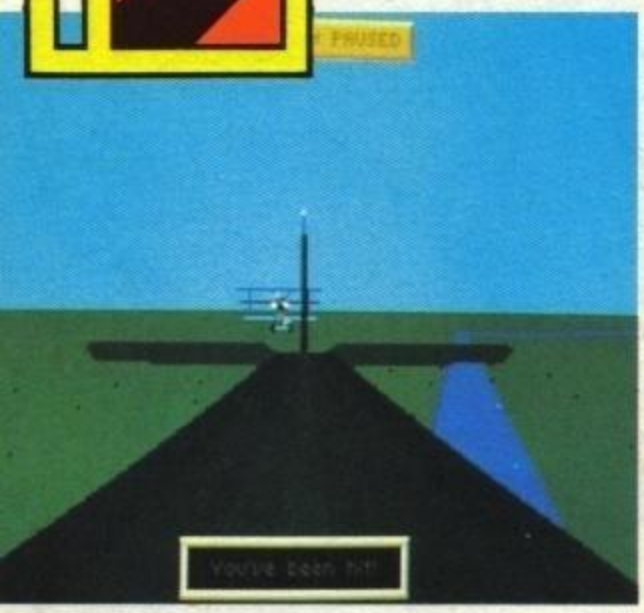
I simulatori di volo mi piacciono molto, e sono estremamente felice di vedere che continuano a migliorare sempre più. Un paio di mesi fa non riuscivo a staccarmi da *Knights of the Sky*, ma *Red Baron* ha ancor più elementi ed è addrittura più giocabile! Opzioni come il registratore di missione, la possibilità di prender parte a famosi duelli affrontando i veri assi e persino la possibilità di guardare da qualsiasi angolazione continuando a giocare e senza toccare la tastiera lo rendono una vera gioia da giocare. Poi ci sono le finezze come la notte che cala, le costellazioni reali nella notte, la luce che diminuisce quando si passa sotto a una nuvola e il sole che acceca se lo si guarda direttamente lo rendono un simulatore dal realismo senza precedenti. Se vi piacciono i giochi di volo, considerate la possibilità di vendere il vostro Amiga o ST per comprarvi un PC veloce con scheda VGA - costerà tanto, ma per *Red Baron* ne vale la pena!

PAUL GLANCEY

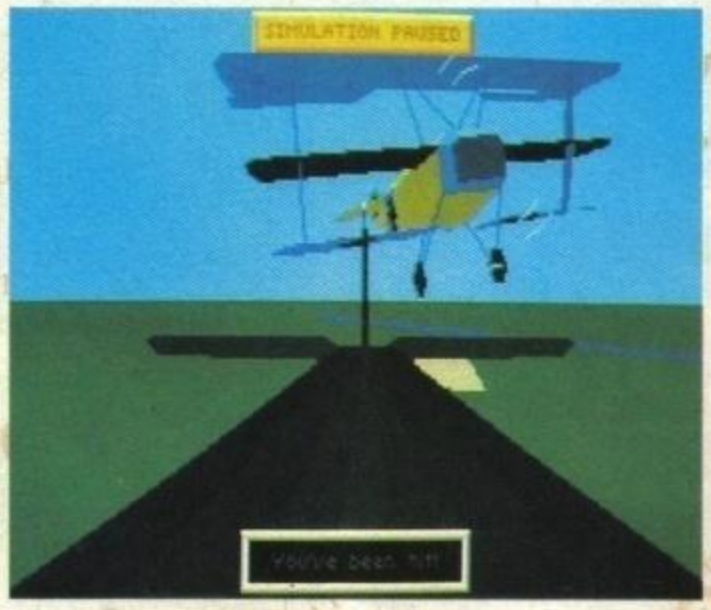
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

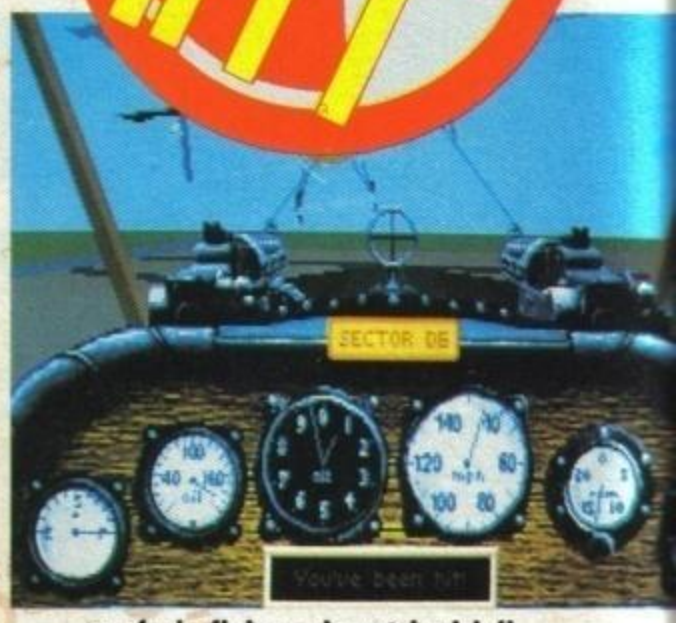
CVG HIT



In coda al nostro povero pilota c'è un membro della J1...



...ma basta rallentare di colpo...



...per farlo finire nei nostri mirini!

SUGGERIMENTI DI OSWALD BOELCKE

Oswald Boelcke è stato l'istruttore di volo del Barone Rosso, e quel che diceva Boelcke era legge fra i piloti tedeschi. Le sue idee costituiscono ancora oggi le basi del volo da guerra: se vi doveste mai trovare a combattere su un aereo, ricordate che:

1: *"Cercate di mettervi in posizione di vantaggio prima di attaccare. Se possibile, tenete il sole dietro di voi."* In *Red Baron*, volare controsole acceca temporaneamente i piloti.

2: *"Una volta che avete iniziato un attacco, proseguitelo fino alla fine."* Il primo ad abbandonare un combattimento è il primo a offrire la coda al nemico.

3: *"Sparate solo a distanza ravvicinata, e solo quando il nemico si trova nel mirino."* Le mitragliatrici della Prima Guerra Mondiale erano notoriamente inefficaci, e conservare le munizioni era importante.

4: *"Tenete sempre d'occhio il nemico, e non lasciatevi distrarre da ciò che accade intorno"*. E qui vengono comode le visuali esterne di *Red Baron*.

5: *"In ogni tipo di attacco è essenziale colpire il nemico da dietro."* L'inaccuratezza delle mitragliatrici rendeva difficile mirare d'anticipo, attaccare la coda era più semplice.

6: *"Se il nemico vi si butta addosso non cercate di scappare ma andategli incontro"*.

7: *"Quando siete sul territorio nemico non dimenticate la traiettoria di ritorno."* Non perdetevi!

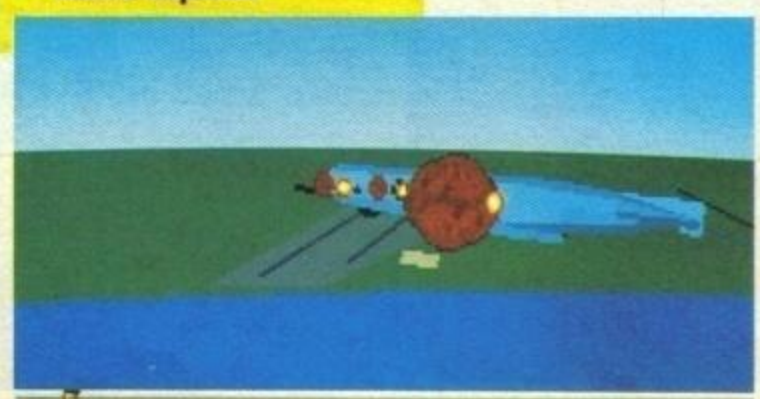
8: *"Attaccate secondo il principio dei gruppi di quattro o sei. Quando il combattimento passa alla scala individuale, assicuratevi che non ci siano due nemici sullo stesso aereo alleato."*

COMMENTO

Wow! I simulatori di volo mi piacciono quanto a Paul, e non è stato facile staccarlo da *Red Baron* abbastanza a lungo da riuscire a giocarci. Comunque ho capito perché si esalta tanto, dato che c'è tanta attenzione al dettaglio da rendere questo programma il più realistico simulatore di duelli aerei che abbia mai giocato. Oltre che poter settare il livello di dettaglio in modo da adeguarlo alla velocità della vostra macchina, potete fare anche in modo che il computer cancelli alcuni elementi del paesaggio ogni volta che siete in combattimento, in modo che anche con otto aerei l'azione rallenti appena. Le immagini degli aerei sono davvero stupefacenti, e il sonoro prodotto da una scheda AdLib è decisamente realistico, e migliora ulteriormente il gioco. E' realistico anche il modo in cui volano gli altri piloti, e *Red Baron* è il primo gioco in cui mi sono davvero spaventato quando me ne sono trovato uno in coda e ho sentito il rumore delle sue mitragliatrici. Secondo me l'unico difetto è che non si possono collegare due PC per volare insieme, ma c'è comunque più azione di quanta se ne possa desiderare, e mi sembra una ragione sufficiente per pensare di comprare un PC!

ROB SWAN

Esaminate qui le vostre imprese!



PC

GRAFICA	96
SONORO	92
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	**96**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA PROPOSTE PER VIDEOGIOCARE

SEGA MEGA DRIVE

GIOCHI PREZIOSI

1001 LAST BATTLE
La tua capacità, e strategia nelle arti marziali devono essere l'unica cosa per sconfiggere il malefico trio composto da Garokki - Gromme - Gross.

1006 RAMBO III
Una delle avventure più importanti e pericolose di Rambo: penetrare nel territorio nemico e salvare il suo capitano.

1101 SUPER THUNTER BLADE
Prendi il controllo di uno dei più potenti elicotteri esistenti e difendi il tuo paese dagli attacchi nemici.

1202 WORLD SOCCER
Il campionato di calcio dipende dalla tua abilità. Controlla la palla sul campo e lanciala in avanti verso uno strepitoso goal.

1201 SUPER REAL BASKETBALL
Un nuovo videogioco del Basket mai visto finora!!! Tutti i dettagli presi da vicino per sentirti nel vivo dell'azione.
Tu sei il "coach". Decidi la posizione dei giocatori e la tattica di difesa.
Puoi scegliere tra le otto squadre più famose in America. Gioca da solo, con il computer o con gli amici.

1103 SUPER HANG-ON
Preparati per la corsa motociclistica più importante del momento.
Piegati alle curve e vai dritto al traguardo.
24 percorsi da scegliere.

16 BIT

SEGA NEW CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

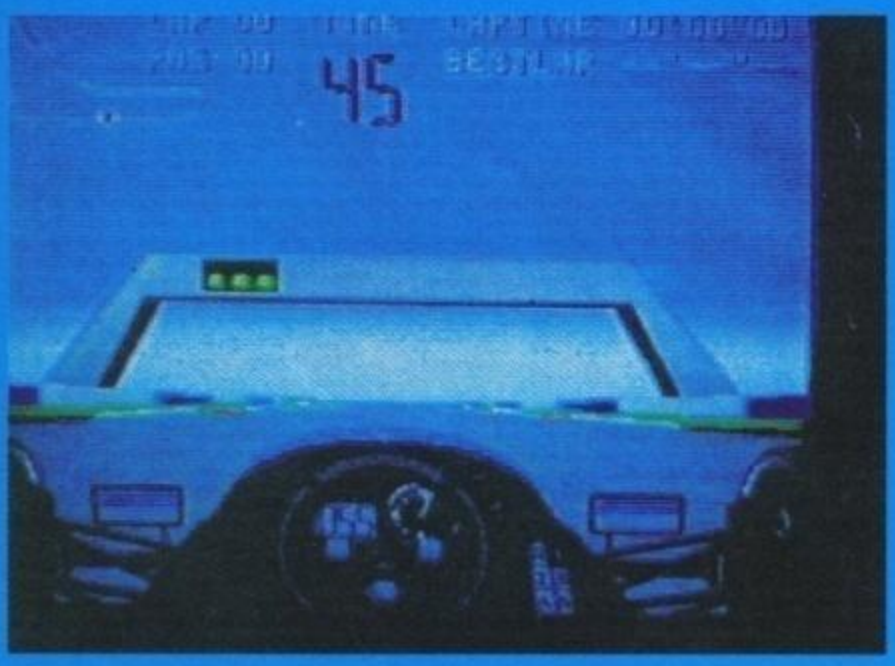
REVIEW

AMIGA

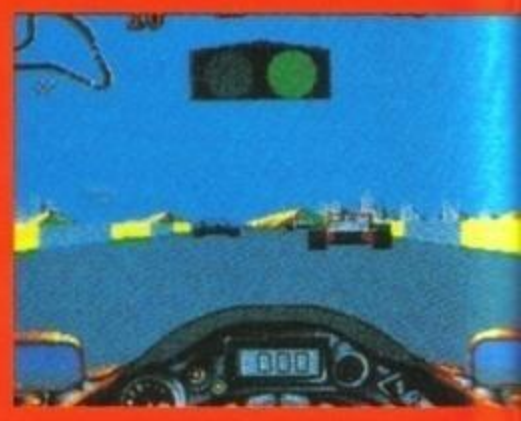
SIMULMONDO

Siete mai stati a Monza? La cosa più bella della città è un parco immenso, e nel mezzo del parco c'è una delle piste su cui si corre il Campionato di Formula 1. Questo gioco tratta proprio di quel campionato, e vi mette alla guida di un bolide di tutto rispetto.

Prima di partire si sceglie il livello di difficoltà (che influisce sul sistema di comando dell'auto) e il livello di dettagli grafici (meno ce ne sono e più il gioco va veloce), poi ci si ritrova subito dietro al volante. Si parte immediatamente con un giro di qualificazione, e se si è stati sufficientemente veloci si passa alla gara, il cui vincitore sarà premiato sul podio con tanto di baci delle miss!



L'INVASIONE DEI REPLICANTI



Basta confrontare le schermate per vedere che *Formula 1 3D* si è "ispirato" a *Winning Run* della Namco, un gioco poligonale pieno di finezze. Nonostante il programma italiano sia arrivato a clonare persino il cruscotto dell'auto, il risultato è ben lungi dai livelli del gioco da bar, che usa dei chip costruiti appositamente per il coin-op. Se non altro, il gioco è un po' più bello di *Championship Run*, altro programma semiclonato da *Winning Run*.

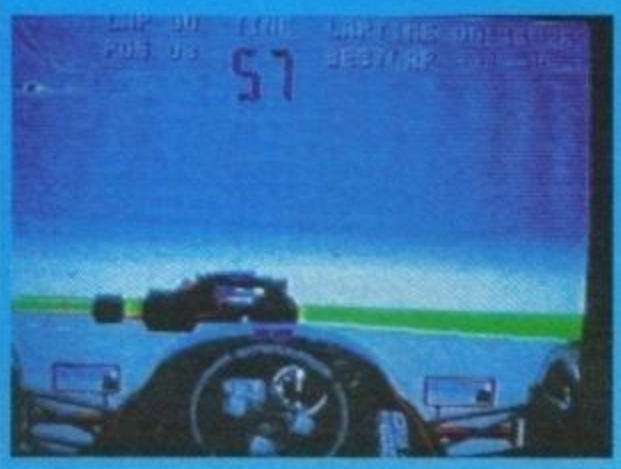
Adesso resta solo da vedere come sarà *Warm-Up*, ennesimo gioco che cerca di replicare sull'Amiga i fasti del coin-op della Namco...

COMMENTO

Winning Run mi piaceva abbastanza, e ho atteso con ansia questo pubblicizzatissimo gioco tutto italiano. Purtroppo sembra che la (lunga) attesa sia stata vana, dato che il prodotto finale non è niente di eccezionale. Le routine poligonali sembrano essere molto ben realizzate, e la sequenza della partenza della gara è entusiasmante, con un sacco di auto sullo schermo - peccato che non vengano utilizzate decentemente in nessun'altra parte del gioco, e il risultato sia micidialmente piatto grazie anche a un sonoro veramente squallido.

La possibilità di scegliere il livello di dettaglio è insulsa, dato che l'Amiga è - a differenza dei PC - una macchina a velocità standard, ma riesce a essere comunque utile. Come? Beh, togliendo i muri si può "tagliare" la pista e venire a patti con i proibitivi tempi di qualificazione! Peccato inoltre che ci sia una sola pista, il che rende il gioco piuttosto monotono. Poco realistico, poco "simulatore", poco vario... decisamente poco interessante.

FABIO ROSSI



AMIGA

GRAFICA	70
SONORO	40
GIOCABILITÀ	61
LONGEVITÀ	49
GLOBALE	**55**

http://www.oldgamesitalia.net/

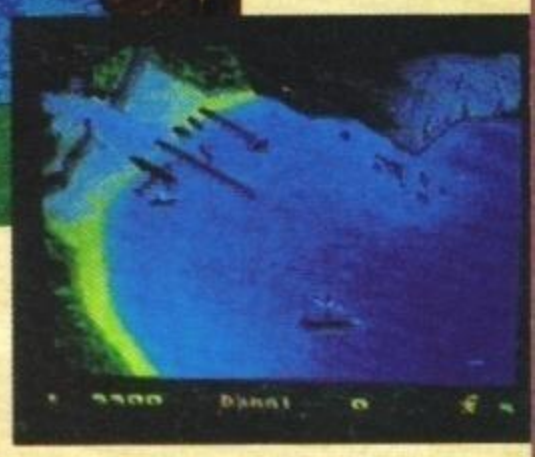
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

MILLENIUM

SWORDS AND GALLEONS



Fare il pirata non è mai stata una cosa facile: non bisogna solo arrembare le navi di passaggio e allevare pappagalli, ma - come insegna Salgari - salvare almeno un arcipelago alla settimana dalle brame di governatori senza scrupoli.

In questo gioco, ad esempio, vi toccherà girare tutto l'arcipelago dei Coralli Rossi alla ricerca di cinque tesori nascosti e di una sfera magica, affondare almeno cinque navi avversarie e tentare in ogni modo di raggiungere il luogo in cui viene tenuta prigioniera l'ex-regina delle isole. Per riuscire nell'impresa vi toccherà anche guadagnarvi i soldi per mangiare, e per questo motivo converrà imparare qualcosa di commercio, in modo da farsi una certa fama anche come il Trasportatore Più Veloce dei Setté Mari!

COMMENTO

La pirateria sembra essere tornata di moda in questi ultimi tempi. *Swords & Galleons* arriva nei negozi quasi in contemporanea con *The Secret of Monkey Island* della Lucasfilm, e si preannunciano ulteriori variazioni sul tema provenienti dalle software house inglesi. I confronti sono inutili, ma *Swords & Galleons* non è certo il mio genere ideale di gioco. Sin dall'inizio, contraddistinto da insulsi cambiamenti di disco, abbondano i tempi morti che in questo gioco fanno la parte del leone. La trama è tuttavia molto affascinante, e chi riuscirà ad abituarsi alle lunghe navigazioni e alle numerose attese riuscirà a trarre un certo divertimento da Swords & Galleons.

FABIO ROSSI

COMMENTO

Ohibò, non so proprio cosa dire: il gioco potrebbe essere, a giudicare dalla trama e dalle istruzioni, addirittura affascinante (chi non ha mai desiderato diventare un pirata, non di software per carità, almeno una volta nella sua vita?), ma per quanto riguarda la realizzazione non ci siamo proprio... A parte gli odiatissimi cambi di disco all'inizio (il secondo drive è lì solo di bellezza, vero?) la grafica è mediocre e lo stesso dicasi per il sonoro, lo scrolling è inesistente e la giocabilità globale diventa in questo modo pari a zero. Perchè la maggior parte dei programmatori/grafici/musicisti italiani sono così scarsi?

SIMONE CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	65
SONORO	60
GIOCABILITÀ	40
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	52

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

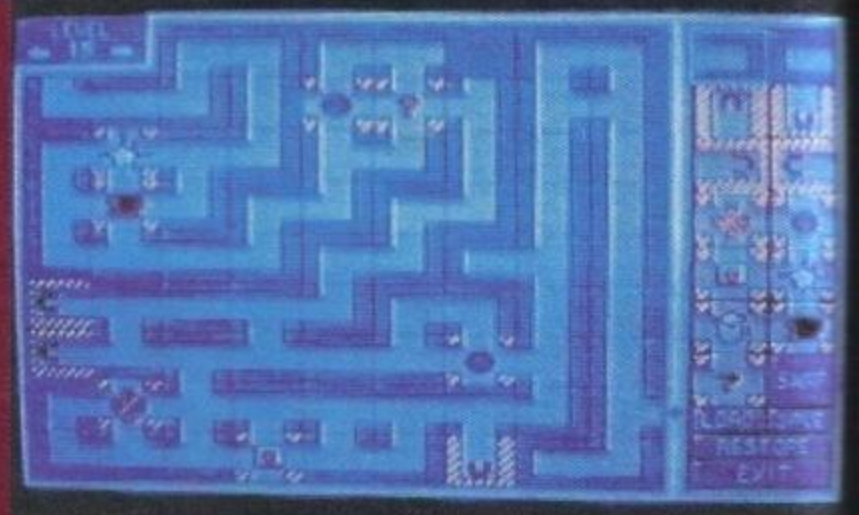
GENIAS

TILT

Questa volta non vi scocceremo con trame assurde che hanno poco a che fare con il gioco vero e proprio. *Tilt* è un gioco di labirinto e di logica in cui bisogna dirigere una pallina verso l'uscita di un complesso percorso.

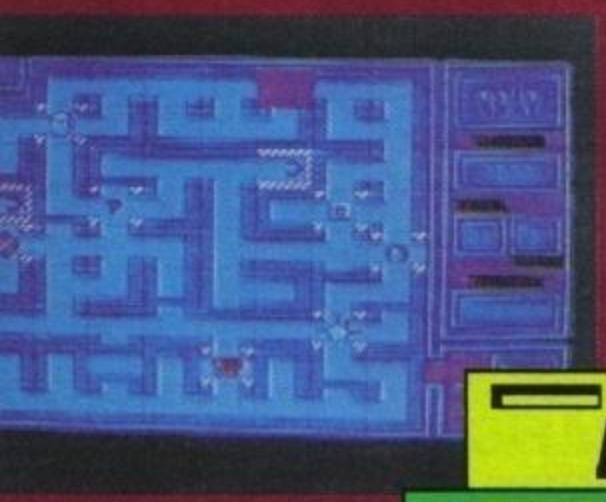
Il labirinto è composto da una serie di tessere che scorrono come nel gioco "*del 15*", che vanno spostate in modo da formare una strada che conduca all'uscita senza contenere pericoli che fanno perdere tempo prezioso alla pallina. Fra questi pericoli ci sono magneti, pozze di materiale appiccicoso, mostriciattoli vaganti, buchi, teletrasportatori e molto altro ancora.

Oltre a poter modificare il labirinto, il giocatore influisce sul movimento della pallina, che può così spostarsi agevolmente e raggiungere gli immancabili bonus che appaiono sulle varie tessere. Inutile a dirsi, usciti da un labirinto si passa in quello successivo, più complesso e denso di pericoli.



LABIRINTICI ANTENATI

Tilt si basa su uno schema di gioco collaudatissimo, mutuato dal "gioco del 15". Questo rompicapo risalente all'inizio del secolo venne usato per la prima volta in un videogioco in *Loco-Motion*, uno dei primi coin-op a colori, e in una vasta serie di titoli fra i quali ricordiamo *Confuzion* e *Shifter*.



COMMENTO

Devo confessare che, benché l'idea di base di *Tilt* non mi dispiacesse neanche un po', una volta messe le mani sul gioco finito sono rimasto leggermente deluso. Lo schermo pieno zeppo di elementi rende il gioco più simile a un puzzle game che non a un gioco d'azione, e il risultato è qualcosa di abbastanza lento che pur rimanendo interessante si rivela molto diverso da quel che ci si potrebbe aspettare. Superato lo shock iniziale, *Tilt* si è rivelato un buon passatempo senza infamia e senza lode, anche per via della grafica piuttosto monotona e dimessa che si sarebbe potuta movimentare un po' di più. Consigliabile agli amanti dei puzzle game.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	59
SONORO	66
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	66

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

SIMULMONDO

La Simulmondo, proseguendo sulla scia dei precedenti successi sportivo-manageriali e approfittando del momento particolarmente felice riscontrato dal tennis e dal software nostrano dopo anni e anni di buio totale, propone, con *GP Tennis Manager*, una seria alternativa alle produzioni tennistiche d'oltralpe quali *Pro Tennis Tour 2*, *Tennis Cup* & C.

Numerose sono le opzioni di *GP*: tanto per cominciare è possibile scegliere il volto del proprio giocatore fra i cinque a disposizione (si va dal classico tedesco birra e kartoffen al marocchino vù cumprà).

Effettuata questa prima scelta si accede al menù principale, dove viene pianificata l'intera carriera tennistica del proprio atleta: qui c'è tutto quello che potete desiderare (o quasi), dalle sessioni d'allenamento alle classiche opzioni di salvataggio e caricamento, dal negozio di fiducia (dove è possibile comprare e cambiare le proprie racchette scegliendole in base alla tensione della cordatura e alle caratteristiche del tennista), ai tornei veri e propri.

Quest'ultima opzione è sicuramente la più interessante, anche per la possibilità di scegliere se disputare gli incontri in prima persona o di assistere impunemente al trionfo o alla sconfitta del proprio protetto. Nel caso di scelta della prima possibilità ci si trasferisce immediatamente sul campo di gioco e si corre, si suda, si lotta in quello che sarebbe un normale incontro: dico sarebbe, se solo non ci fosse questa particolare inquadratura non in soggettiva dagli occhi del giocatore (*I Play 3D Tennis*?), non dall'alto, non dal lato ma con la sola racchetta di fronte a noi (vi ricordate il vecchio ping pong dell Konami?). A proposito, le inquadrature sono due: una a destra e sinistra in modo tale che due giocatori possono sfidarsi contemporaneamente: sono finite le lotte fratricide per decidere chi gioca per primo...

COMMENTO

L'ho detto, l'ho ripetuto, l'ho confermato, l'ho scritto e ancora è la solita storia: *GP Tennis Manager* contiene delle ottime idee (dalla sezione manageriale alla particolare inquadratura "alla *Ping Pong* Konami"), ma quando si tratta di passare dalla carta alla tastiera il livello del prodotto cala di brutto e da un potenziale capolavoro si arriva ad un giochino appena sufficiente con una grafica e un sonoro mediocri, una giocabilità ancora inferiore e una longevità pari a zero. Siamo lontani dai fasti di *I Play 3D Soccer*...

SIMONE CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	62
SONORO	55
GIOCABILITÀ	49
LONGEVITÀ	45
GLOBALE	52

http://www.oldgamesitalia.net/

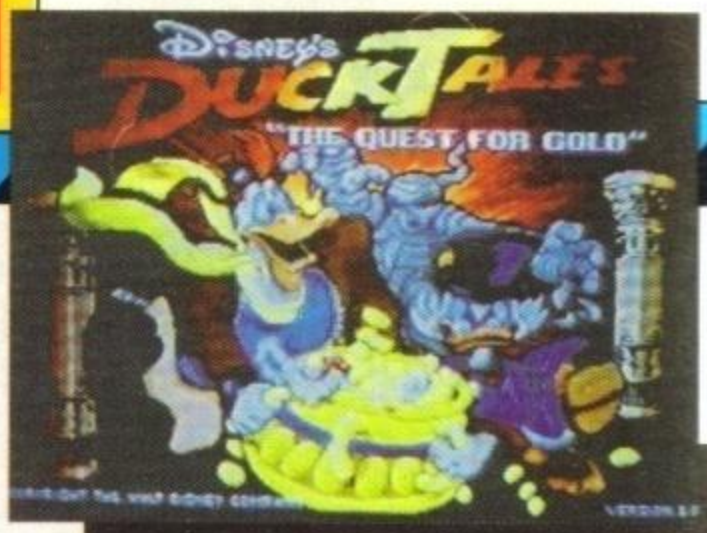
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

TITUS



Alzi la zampa chi non ha mai visto alla TV i cartoni animati di Zio Paperone e Qui, Quo, Qua, noti al mondo intero con il nome di *Duck Tales*. Nessuno! Me l'aspettavo e probabilmente se l'aspettava anche la Disney, che ha deciso di cederne la licenza alla Titus affinché ne realizzasse un videogioco.

Scopo di *Duck Tales* è quello di far guadagnare in un mese al vecchio PdP più del suo eterno rivale Cuordipietra Famedoro: solo così infatti potrà guadagnarsi l'ambito titolo di Papero dell'Anno. Perché ciò avvenga Paperone può giocare in borsa o avventurarsi con i suoi nipotini per il globo alla ricerca di tesori nascosti. Ovviamente il tutto deve essere eseguito senza rimetterci le penne, espressione quantomai azzeccata parlando di paperi...

SOTTO SOTTO...

La caratteristica peculiare di *Duck Tales* è quella di essere costituito da diversi sottogiochi. Il più assillante, in quanto presente diverse volte nel corso di una partita, è lo spostamento aereo nel quale bisogna condurre un biplano attraverso turbolenze e temporali vari, magari evitando le trappole della Banda Bassotti. Serve una buona dose di riflessi e sangue freddo, qualità richieste anche nell'attraversamento della jungla in cui uno dei tre nipotini deve emulare Tarzan e lanciarsi da una liana all'altra, evitando ovviamente, di cadere preda dei coccodrilli. Se già questo vi fa paura, come ve la caverete nell'attraversamento delle grotte in cui dovrete districarvi attraverso un complicatissimo labirinto senza farvi acchiappare da una mummia? Forse è meglio qualcosa di più tranquillo, come il sottogioco fotografico in cui bisogna immortalare un determinato numero di animali rari spostandosi con grande tempismo nella direzione richiesta. Ah, siete già diventati dei convinti animalisti? A questo punto non vi resta che affrontare l'ultima sezione, quella dell'arrampicata evitando gli orsi incavolati e gli incantesimi di Amelia. Se infine siete sopravvissuti a tutto questo meritate davvero una medaglia in mappoia laccata..

COMMENTO

Duck Tales è il tipico gioco Titus, tanto fumo e poco arrosto.
La grafica e il sonoro sono eccellenti, ma per quanto riguarda la giocabilità siamo in alto mare...
Come se non bastasse, le sezioni sono poche e abbastanza ripetitive e non garantiscono quella longevità che sarebbe lecito aspettarsi da un prodotto contrassegnato dal marchio Walt Disney. Sarebbe stata sufficienteuna maggior dose di fantasia, una particolare attenzione per i dettagli e un miglior accesso al disco per alzare notevolmente il globale.
L'ennesima licenza sprecata...

SIMONE CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	87
SONORO	81
GIOCABILITÀ	59
LONGEVITÀ	45
GLOBALE	60

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

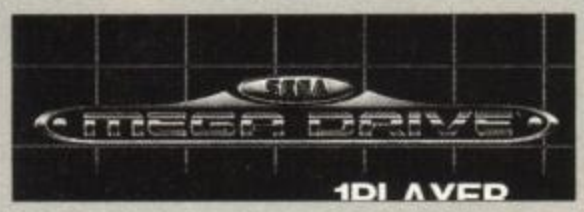
SPECIALE CONSOLE

GAME BOY

ALLEYWAY 50000
AMAZING PENGUIN .. 60000
BASEBALL 50000
BATMAN 65000
BEACH VOLLEY 50000
BOXING 55000
BOXXLE 55000
BUBBLE GHOST 55000
BURAI FIGHTER 70000
CASTELVANIA 65000
CATRAP 55000
CHESSMASTER 60000
DEAD HEAT SCRA. 55000
DOUBLE DRAGON 60000
DR.MARIO 60000
DRAGON'S LAIR 60000
DEADALIAN OPUS 50000
DUCK TALES 60000
F1 BOY 70000
FINAL FANTASY 65000
FIST OF N.STAR 58000
FORTESS OF FEAR 50000
GODZILLA 60000
GOLF 50000
GODZILLA 60000
GREMLINS II 70000
HAL WREASTLING 55000
LOCK'N CHASE 50000
MERCENARY FORCE 60000
MOTOCROSS MAN 50000
NBA ALL STARS 60000
NEMESIS 55000
NFL FOOTBALL 60000
NINJA BOY 60000
PAPERBOY 55000
POWER RACER 60000
POWER MISSION 65000

PENGUINS WAR 50000
PIPE DREAM 60000
POPEYE 60000
Q BILLION 50000
QIX 50000
QUARTH 50000
REVENGE OF GAT. .. 50000
ROLAND CURSE 70000
ROBOCOP 70000
SHANGAI 65000
SKATE OR DIE 75000
SNOOPY 60000
SOLAR STRIKER 55000
SPIDER MAN 55000
SUPER MARIO L. 55000
TANSMANIA STORY 55000
TURTLESS 65000
TENNIS 55000
WORLD BOWLING ... 50000

ILLUMINATOR 39000
LIGHT BOY 60000
GAME BOY CONS. 169000



AERO BLASTER 111000
ARROW FLASH 68000
ATOMIC ROBOKID .. 85000
AXIS 102000
BASEBALL 98000
BURRING FORCE 89000
COLUMNS 98000
CRACK DOWN 76000
CRYWONG 115000
CURSE 59000
CYBERBALL 68000
DANGEROUSE S. 89000
DARIUS II 124000
DARWIN 4081 68000
DICK TRACY 102000
DJ BOY 55000
DYNAMITE DUCK 76000
E-SWAT 63000
ELEMENTAL M. 98000
FATMAN 98000
FIRE SHARK 98000
GHOSTBUSTERS 68000
GRAIN GROUND 76000
HEAVY UNIT 102000
HELL FIRE 68000
INSECTOR X 85000
J.M. FOOTBALL 98000
JUNCTION 89000
KLAX 85000
LEYNOS 59000
MAGICAL HAT 72000
MEGA PANEL 76000
MICKEY MOUSE 76000
MOONWALKER 85000
NORTH STAR 81000
PHELIOS 89000
PSYC BLOOD 59000
RASTAN SAGA 68000
SHADOW DANCER .. 81000
SHITEN MYOOTH 89000
STAR CRUISER 85000
STRIDER 89000
SUPER VOLLYBALL 98000
TWIN HALK 111000
VOLFIELD 85000

WHIP RUSH 59000
WONDERBOY II 76000
WRESTLER BALL 98000
GRANADA 98000
XDE 59000
ZOOM 59000

MEGADRIVE CONSOLE JAPAN 350000

MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST...399000

ARCADE POWER....103000
JOYPAD SEGA.....49000
MEGADRIVE AD.....110000
JAPAN ADAPT.....39000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SUPERFAMICOM CONSOLE 670000
SUPERFAMICOM+ 3 CARTUCCE 1050000

FINAL FIGHT 198000
F - ZERO 129000
POPOLOUS 149000
SUPER MARIO WORLD 4 149000
GRADIOUS III 149000
ULTRAMAN CLUB 149000
PILOT WING 149000
BOMBUZAL 129000
HOLE IN HOLE 169000

NEO·GEO

NEO GEO De Luxe System
con 2 pad + 1 cartuccia 990000

NEO GEO Console 750000

BOXING 400000
CIBERLIP 339000
MAGICAN LORD 335000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES 339000
SUPER SPY 359000
TOP PLAYER GOLF 360000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA 260000
BLOCK OUT 59000
BLUE LIGHTING 59000
CHIP CHALLENGE 59000
ELECTROCOP 59000
GRID RUNNER 59000
MS.PACMAN 59000
XENONPHOBE 59000
KLAX 69000
PAPERBOY 69000
ROADBLASTER 69000
RYGAR 69000
SHANGAI 69000
ZYBOT 69000

CONSEGNA IN 24-36 ORE
SU RICHIESTA ALL'ORDINE
PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTOIL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NES

CAPCOM

CVG HIT

Sembra proprio che questo mese Zio Paperone abbia parecchio da fare: non appena tornato dalla disfida con Cuordipietra Famedoro tenutasi sull'Amiga, eccolo già impegnato in una nuova avventurosa (e lucrosa) missione!

Ancora una volta il gioco comincia davanti al megacentro di controllo del deposito di denaro: lo scopo è di girare il mondo alla ricerca di preziosi tesori con cui incrementare le già cospicue ricchezze del papero. Ogni spedizione si svolge su uno scenario di piattaforme a scorrimento multidirezionale in cui Paperone si sposta camminando, saltando, accucciandosi e usando il suo fido bastone come arma o come "saltarello" con il quale spiccare balzi più alti.

In ogni luogo, Paperone dovrà affrontare pericoli naturali, trappole e gli assalti di nemici quali la strega Amelia o la Banda Bassotti, ma potrà confidare nell'aiuto dei nipotini e di Jet McQuack, della Tata, di Bubba Duck e di tutti gli altri simpatici personaggi dei cartoni animati.

COMMENTO

Che bello! Era da un sacco di tempo che non vedevo giochi di questa qualità per il NES, e *Duck Tales* mi ha fatto riconsiderare il valore di questa storica console. La caratteristica più importante del gioco è la sua estrema varietà, tale che è veramente impossibile annoiarsi con una cartuccia simile. Oltre a questo, c'è una grafica superlativa di gran lunga superiore a qualunque altro titolo Nintendo che, accompagnata a un sonoro più che discreto, rendono *Duck Tales* una vera tentazione. La difficoltà del gioco è inoltre calibrata molto bene, e permette di vedere a ogni partita un pochino di più, mantenendo così vivo a lungo l'interesse. La mia unica critica riguarda il metodo di comando scelto, che rende un po' impreciso il controllo di Zio Paperone, specialmente nei salti col pogo. Sotto ogni altro aspetto, *Duck Tales* è un gioco che giustifica da solo (beh, magari insieme a *Mario Bros...*) l'acquisto della console, e che non dovrebbe mancare a nessun nintendomaniaco.

FABIO ROSSI

Disney's DuckTales

DOV'E' IL TESORO?

Per diventare ancor più esageratamente ricco, Zio Paperone dovrà girare tutto il mondo... e oltre! Ecco un esempio delle missioni da compiere:

AMAZZONIA

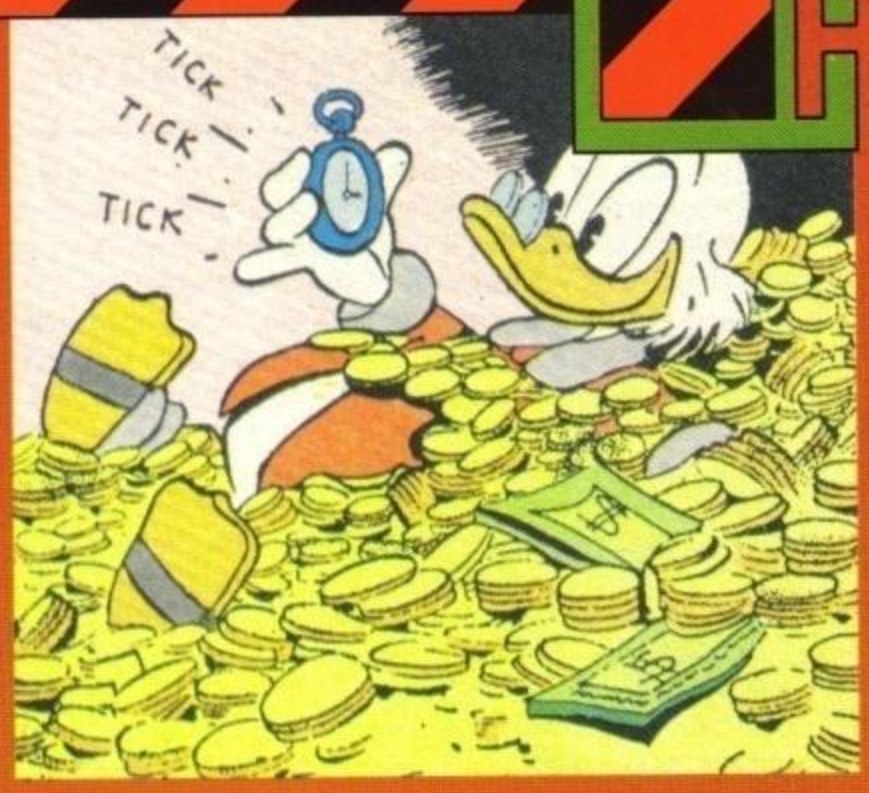
All'interno di templi perduti di un antico impero precolombiano, da qualche parte dietro a decine e decine di trappole, c'è lo Scettro del Re Inca. Prima di raggiungerlo bisognerà però affrontare ragni giganti, guerrieri tribali e terribili trappole, fra cui statue animate e immense sfere di pietra in stile Indiana Jones.

TRANSILVANIA

Il tesoro da recuperare è la Moneta del Regno Perduto, che ha il piccolo difetto di trovarsi all'interno di un castello stregato! Oltre alle mummie papere, scheletri e spettri vari, Paperone dovrà ritrovare Qui, rapito da un Bassotto, scoprire passaggi segreti e risolvere l'enigma degli specchi teletrasportanti prima di sconfiggere Amelia. E nel frattempo si riesce anche a fare una velocissima corsa su dei carrelli da miniera!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LE MINIERE AFRICANE

Qui il bottino è veramente grosso: il Diamante Gigante del Centro della Terra! A difenderlo ci sono tutti i tipici pericoli che ci si potrebbero aspettare in una miniera... e una serratura che va aperta con una chiave che si trova in Transilvania.

L'HIMALAYA

Per trovare la Corona di Gengis Khan bisogna avventurarsi sulla catena montuosa più fredda del mondo, abitata solo da capre bisbetiche e... paperyeti! In questo luogo il terreno presenta molti ostacoli, sia per il ghiaccio scivolosissimo che per la neve in cui ci si impantana non appena si tenta di usare il pogo. Da qualche parte c'è anche da liberare un papero preistorico congelato, che rivelerà l'ubicazione di un preziosissimo tesoro!

LA LUNA

Nella penultima missione Zio Paperone si spinge addirittura sulla Luna, per trovare il Formaggio Verde dell'Eterna Giovinezza! L'avventura si svolge sulla superficie lunare e all'interno di un'enorme astronave aliena, piena zeppa di mostriciattoli di tutti i tipi. L'unico modo per scovare il loro capo è di chiedere l'aiuto di Robopap, l'alter-ego del contabile di Zio Paperone.

LA BATTAGLIA FINALE

Cosa aspetterà Zio Paperone nello scontro definitivo?

COMMENTO

Ho preso *Duck Tales*, l'ho visto, ci ho giocato e sapete cosa vi dico? Oilla-là, che bello! La grafica e il sonoro sono estremamente di alto livello, la giocabilità, come avviene per la maggior parte del software per questa console, è enorme e i vari livelli, completamente diversi fra loro, garantiscono un gran bel numero di partite prima di essere costretti ad accantonare il tutto sotto chili e chili di polvere. Una realizzazione eccellente che i possessori di NES non possono mancare. Compratelo!

SIMON CROSIGNANI

NINTENDO

GRAFICA	90
SONORO	83
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	**92**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

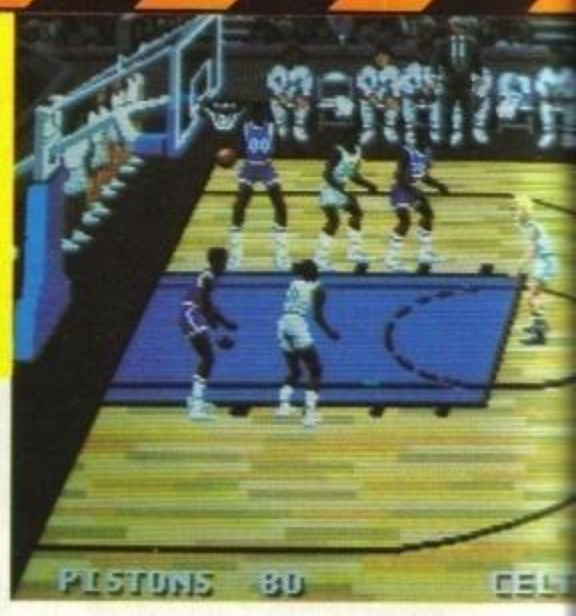
REVIEW

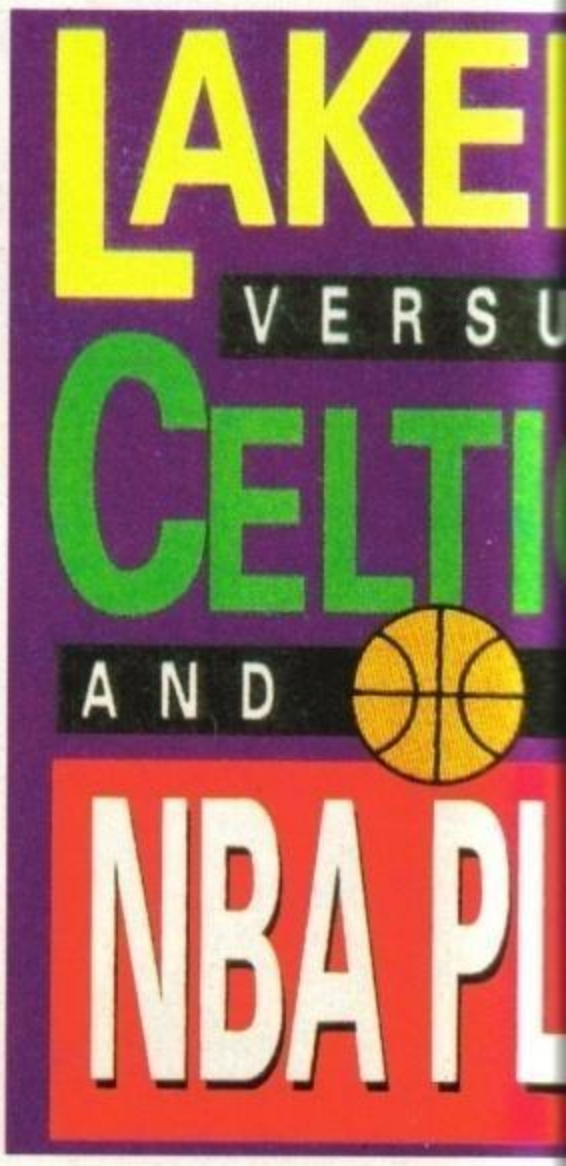
MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

Gira ma bounce!

I Boston Celtics e i Los Angeles Lakers sono sicuramente le due squadre più rappresentative della National Basketball Association, avendo vinto in due la maggior parte dei titoli NBA della storia. Adesso sono anche protagoniste della seconda simulazione sportiva della Electronic Arts dopo *John Madden's Football*. Lo scopo del gioco è quantomai semplice: bisogna battere l'altra squadra realizzando quanti più punti possibili e, a meno che non siate dei beoti totali, saprete anche che per far cio è necessario segnare un gran numero di canestri, mandando la palla all'interno del cesto avversario. I contatti sono pressoché proibiti e, in caso d'infrazione, l'arbitro fischierà un fallo al giocatore che l'ha commesso e colui che l'ha subito andrà in lunetta per i tiri liberi. E' possibile giocare a *Lakers vs Celtics* in due modi: nel modo Arcade, con uno o due giocatori pronti a sfidarsi, oppure nel modo Torneo, nel qual caso bisogna affrontare le più forti squadre NBA e batterle, se si vuole avere la minima speranza di vincere il campionato. Oltre a otto squadre NBA è possibile anche scegliere tra la selezione Est e quella Ovest, composte dei migliori giocatori di ambedue le conference pronti a darsi battaglia nell'ormai celberrimo All Star Game.





La Western Conference della NBA

MEGADRIVE

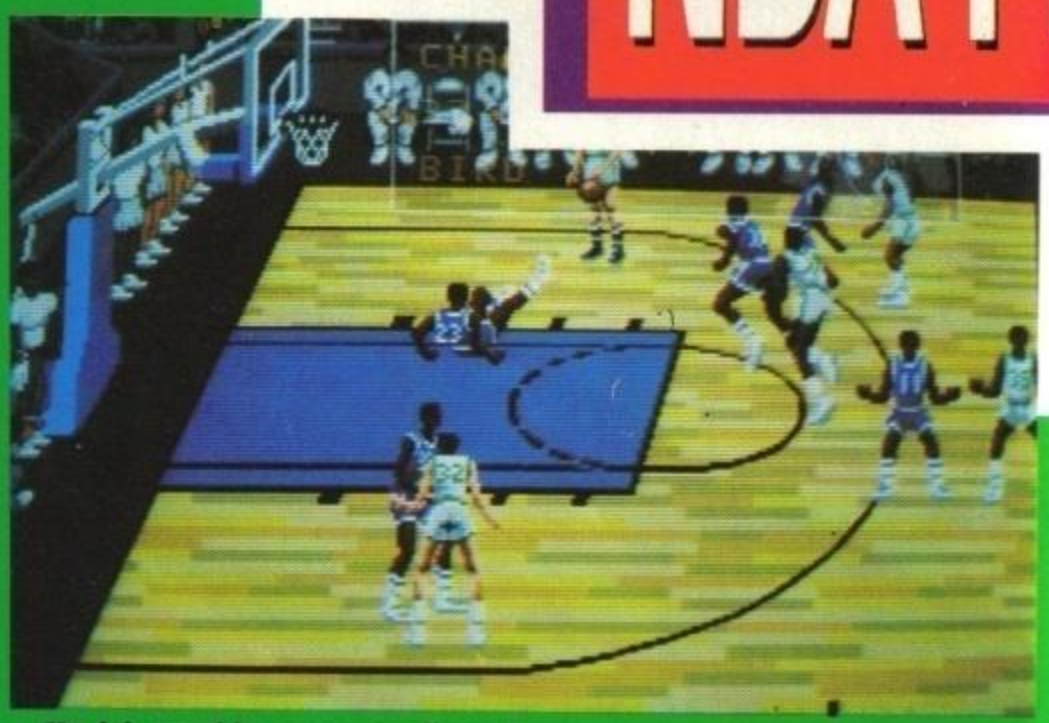
GRAFICA	91
SONORO	90
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	**88**

LEZIONE DI STORIA

L'idea della pallacanestro venne per primo all'americanissimo Dr James A. Naismith che nel 1891 in quel di Springfield, Massachusetts, ebbe l'ispirazione di appendere un vecchio cestino ad una scala nella palestra della locale università di YMCA.

Ovviamente i ragazzi che non avevano la minima voglia di studiare iniziarono a tirare delle palle verso quell'obiettivo e da lì nacque la prima sorta di rudimentale basket.

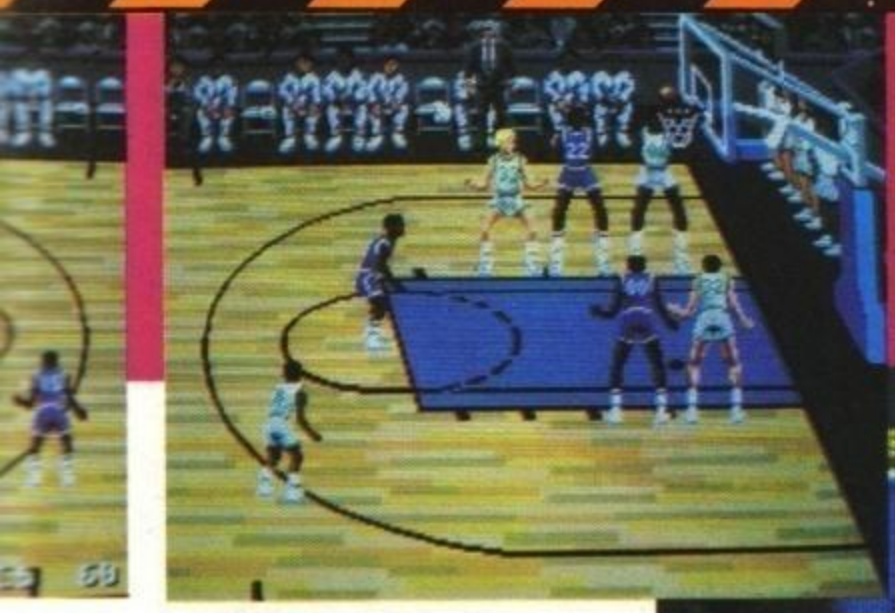
Nel corso degli anni molti giocatori hanno contribuito a rendere famoso questo sport: dagli Harlem Globetrotters, una squadra composta da soli uomini di colore che faceva, e continua tuttora, il giro del mondo con il suo show divertente e spettacolare al tempo stesso, a Kareem Abdul-Jabbar (che ha battuto 23 record prima del suo ritiro un paio di anni fa), da Larry Bird (il tiratore con una mira più micidiale dell'alito di Rob Swan) a Magic Johnson (il play più spettacolare ed efficace del mondo intero), da Michael "Air" Jordan (chi non lo conosce non è degno di leggere questo articolo) a Julius "Dr J" Erving, da Isiah Thomas ad Akeem Olajuwon...



Ma dai, non ti ho nemmeno sfiorato!

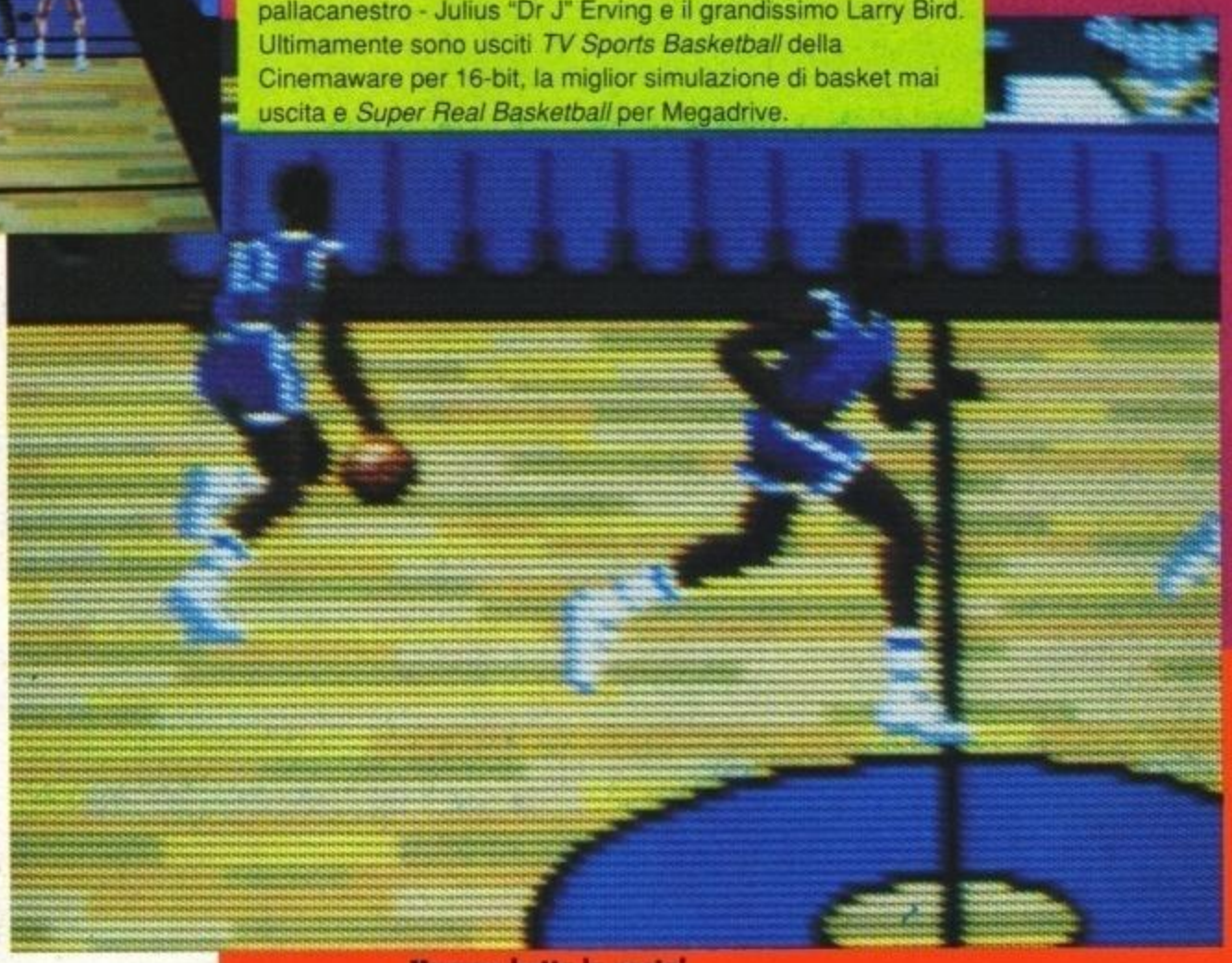
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DRIBBLING DIGITALE

La pallacanestro è comparsa su computer parecchie volte - la prima di tutte è stata molti anni fa con l'originalissimo *Basketball* per l'Atari VCS 2600. La versione digitale più famosa di questo glorioso sport è probabilmente *One on One*, uscito qualche anno più tardi sul C64, sull'Atari 8 bit e in seguito anche sull'Amiga: protagonsiti di *One on One* erano due tra i migliori giocatori professionisti nella storia della pallacanestro - Julius "Dr J" Erving e il grandissimo Larry Bird. Ultimamente sono usciti *TV Sports Basketball* della Cinemaware per 16-bit, la miglior simulazione di basket mai uscita e *Super Real Basketball* per Megadrive.

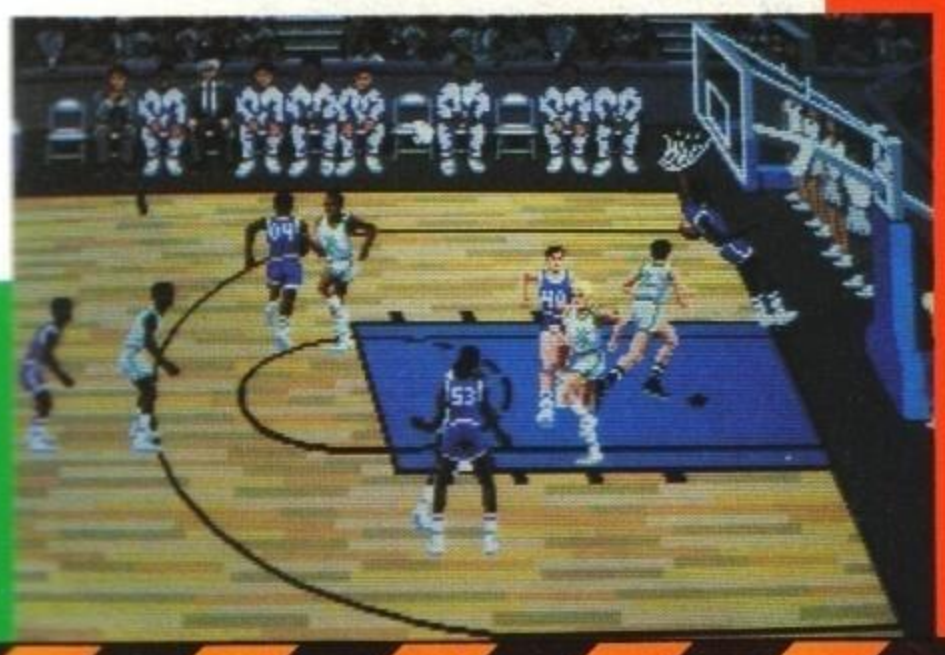


Mamma butta la pasta!

RS
S
CS
THE NBA®
AYOFFS

GRAZIE!

Un megagrazie a Micromania e Computer's Land per averci messo a disposizione il materiale.



COMMENTO

Pur non essendo così impressionato come da *John Madden's Football*, sono felice di annunciarvi che *Lakers vs Celtics* ha la medesima giocabilità del capolavoro per Megadrive appena menzionato. Esteticamente il gioco è incredibile, grazie anche agli sprites ultrarealistici che saltano di qua e di là per tutto il campo e al sonoro che rende perfettamente l'idea con l'arbitro che fischia e protesta se vede che state diventando fallosetti. Come accennato poco fa, anche la giocabilità è di buon livello: *LVC* è molto veloce e c'è pochissimo tempo a disposizione per poter ponderare le proprie mosse. Nel modo a due giocatori l'azione si fa persino più furibonda, ponendo la simlazione della Electronic Arts nella top ten dei giochi più divertenti da provare in doppio. Se amate il basket o comunque cercate una buona simulazione sportiva per il Megadrive, avete trovato pane per i vostri denti.

ROBERT SWAN

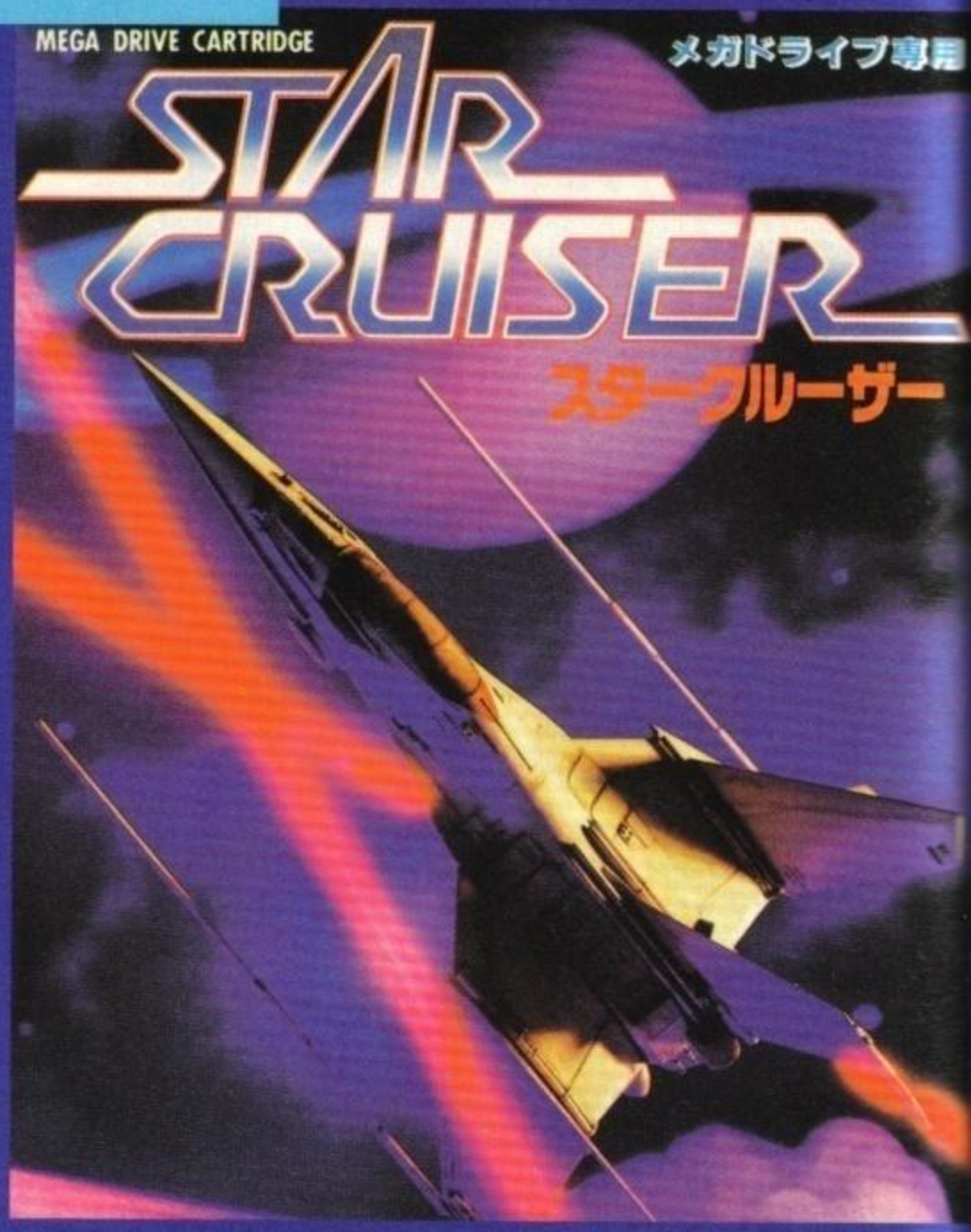
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

MASNA



Star Cruiser rappresenta una grande innovazione nel panorama dei giochi per Megadrive: questa cartuccia si contraddistingue dalle altre non solo perché è il primo gioco originale a impiegare una grafica poligonale piena, ma soprattutto perché è il primo programma in cui lo scopo sia... andare al ristorante!

Stupiti? Invece è vero: il gioco si apre con un rapidissimo combattimento al simulatore, e subito dopo si passa a circa quattro minuti di spiegazioni su come raggiungere un ristorante. Il protagonista si incammina così in un mondo poligonale in soggettiva e, trovato il locale (esattamente davanti al punto d'inizio!) scopre che l'universo è in pericolo, che c'è un impero alieno che sta blastando a destra e a manca, che lui è l'unico che possa riportare la pace... insomma, le solite cose.

A questo punto il gioco inizia per davvero, e scopriamo che è composto da battaglie spaziali velocissime alternate a sequenze d'esplorazione di basi aliene. Per aiutarsi in queste sezioni, ci sono un sacco di menu e di possibilità, non ultima quella di salvare la situazione su cartuccia.

Bello, eh? Ora non vi resta che comprarlo e imparare il dialetto di Tokio...

I POLIGONI SUL MEGADRIVE

La prima volta che si inserisce *Star Cruiser* nella console si rimane veramente stupiti. La grafica a poligoni pieni è molto dettagliata e parecchio veloce, e l'effetto è di gran lunga migliore di quello visto in *Hard Drivin'*.

Una delle cose più interessanti è costituita dai fondali, che essendo costituiti anch'essi da poligoni contribuiscono in maniera molto spettacolare all'azione: un esempio possono essere gli atterraggi sui pianeti, che si avvicinano mostrando sempre più dettagli, o i passaggi vicino ai soli - completi di fiammate "alla *Salamander*".

GRAZIE!
Ringraziamo i negozi **Micromania** e **Computer's Land** per avere fornito il materiale impiegato per questa recensione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E CHI NON SA IL GIAPPONESE?

Nonostante tutto il gioco contenga messaggi in giapponese, abbiamo voluto recensire ugualmente *Star Cruiser* per due motivi.

Il primo è che C+VG è una rivista di informazione sulle ultime novità videoludiche, e riteniamo che i nostri lettori siano interessati a sapere quali sono gli sviluppi più recenti in tutto il mondo. In secondo luogo, abbiamo scoperto che per via della sua struttura è possibile giocare con *Star Cruiser* anche non sapendo il giapponese: naturalmente si perdono alcune finezze della trama, ma poiché anche i menu sono usati pochissimo, è possibile completare il gioco pur non capendo un tubo di caratteri *katakana* e *hiragana*.

COMMENTO

Quando in redazione è arrivato *Star Cruiser* ho fatto dei veri salti di gioia: erano mesi e mesi che le riviste giapponesi parlavano di questo prodotto così innovativo, e mi aspettavo qualcosa di assolutamente incredibile.

A dir la verità, bisogna ammettere che la sequenza di presentazione iniziale è qualcosa di davvero impressionante: quando invece comincia il gioco vero e proprio, il fatto di trovarsi in mezzo a una specie di adventure in giapponese stretto lascia parecchio spiazzati. Per fortuna le cose migliorano non appena ci si ritrova a combattere nuovamente (le laserate sono internazionali!), eppure resta la convinzione che ci sia un sacco di materiale importante che non si è in grado di capire. Per togliermi ogni dubbio mi sono fatto tradurre "in diretta" gran parte del gioco da un amico espertissimo di giapponese, e ho scoperto che gran parte del testo e dei menu è in realtà pressoché inutile. Da una parte la cosa fa molto piacere perché rende *Star Cruiser* giocabile anche per noi italiani, ma che senso ha produrre (ottimi) giochi come questo?

FABIO ROSSI

MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	60
GIOCABILITÀ	58
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	80

ALL'ATTACCO DI VOID!!!

Le forze da affrontare in *Star Cruiser* sono quelle dell'impero di Void, che sta invadendo una serie di galassie materializzandosi dal nulla e conquistando una base terrestre dopo l'altra. I nemici che si incontrano nel corso del gioco assumono varie forme, ma ricadono sempre nelle categorie di mezzi volanti o terrestri.

Fra i primi ci sono caccia di ogni forma e dimensione, e nelle fasi avanzate del gioco è possibile incontrare persino immense megacorazzate più grandi di un intero schermo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

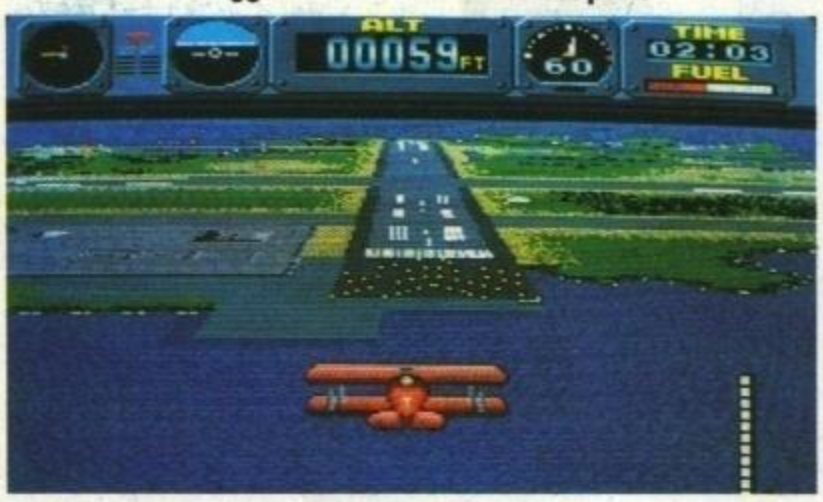
FAMICOM
NINTENDO

Benvenuti alla scuola di pilotaggio Pilotwings. Chi studia qui impara tutto quel che c'è da sapere su ogni forma di volo, e a pilotare ogni sorta di veicolo in qualsiasi situazione. Il vostro scopo è semplice. Diplomatevi con onore all'Accademia Pilotwings e sfruttate le nozioni appena imparate per completare un paio di missioni mortali!

Chi osa offrirsi volontario deve affrontare quattro round di pazzie aeree prima di poter affrontare una vera missione. Ogni volta che si decolla, lo scopo è semplicemente quello di guadagnare punti attraversando una serie di anelli sparsi qua e là e poi atterrare. Semplice, eh? Dopo ogni round le vostre capacità vengono criticate in maniera costruttiva da uno dei quattro istruttori. Si perdono punti per aver volato male, aver perso tempo o essersi ammazzati (!), e senza punti non si passa di livello! Dopo la prima missione completata, si torna al centro di addestramento per seguire il corso avanzato, e la storia si fa veramente acida!

CVG HIT

▼ Atterraggio notturno nel livello expert.



BIPLANO

Un mezzo monoposto semplicissimo da guidare. Bisogna stare comunque attenti, perché andando troppo piano o troppo veloce si rischia di mancare qualche anello - e in *Pilotwings* ogni errore costa punti, che potrebbero fare la differenza fra il prossimo livello o la squalifica! Quando atterrate, cercate sempre di tenere il vostro aereo centrato rispetto alla pista: c'è un bonus riservato ai più precisi!

▲ Verso il prossimo anello...

▲ La gioia del volo.

COMMENTO

All'inizio ero un po' scettico nei confronti di *Pilotwings*: che divertimento puo' esserci nel passare attraverso anelli di palline verdi, senza nemmeno un paio di alieniliardi di nemici da blastare?

Non appena ho preso in mano il comando, però, mi sono dovuto ricredere.

Per entrare nello spirito del gioco basta un attimo, e ci si ritrova a dare il meglio di se stessi pur di guadagnare il prossimo brevetto di volo.

Naturalmente, *Pilotwings* farebbe senso su qualsiasi altra console o computer... ma se avete il Super Famicom non potete vivere senza *Pilotwings*.

FABIO ROSSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pilotwings™

ットウイングス

ZAINO A RAZZO

Schizzate nei cieli con il vostro fidato zaino a razzo a due velocità! Basta volare attraverso gli anelli verdi, atterrare senza spiaccicarsi e avete vinto! Facile! Beh, lo sarebbe se il vento non vi sbattesse qua e là e la gravità non continuasse a tirarvi verso il basso. Tenete d'occhio il livello di carburante - se arriva a zero, preparatevi a diventare delle frittelle!

Splattarsi al suolo equivale a due punti di penalità, ma se siete disorientati i pulsanti anteriori vi danno immediatamente una visuale dall'alto.

PARACADUTISMO

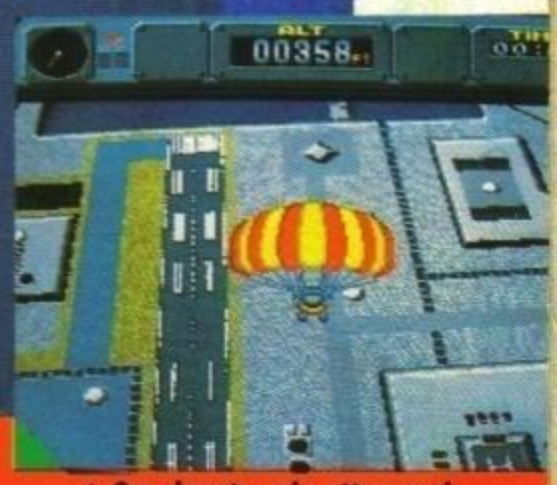
Gli allievi faranno meglio a familiarizzare con le procedure di emergenza, che vengono messe alla prova nella sezione di paracadutismo di *Pilotwings*.

Salite a 5000 metri e oltre con un elicottero e tornate giù in caduta libera cercando di infilare gli anelli mentre scendete.

L'atterraggio è la cosa più importante, quindi tirate quella cordicella e incrociate le dita! Si guadagnano punti atterrando sui bersagli, quindi controllare la discesa è essenziale.

▲ Esaltazione a reazione con lo zaino.

▲ Il paracadutismo può essere divertente...



▲ Ora dovete solo atterrare!

▼ Il brivido del volo notturno!

▼ Decollate al traino.

▲ Ecco una corrente ascensionale.

DELTAPLANO

Venite portati in quota dal biplano, ma quando viene staccato il traino ci sono solo le correnti calde a tenervi sospesi! Nei primi livelli basta salire a una certa quota e atterrare. In quelli avanzati si deve passare fra gli anelli - e quando le correnti ascensionali cominciano a sparire diventa difficilotto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

UPDATE

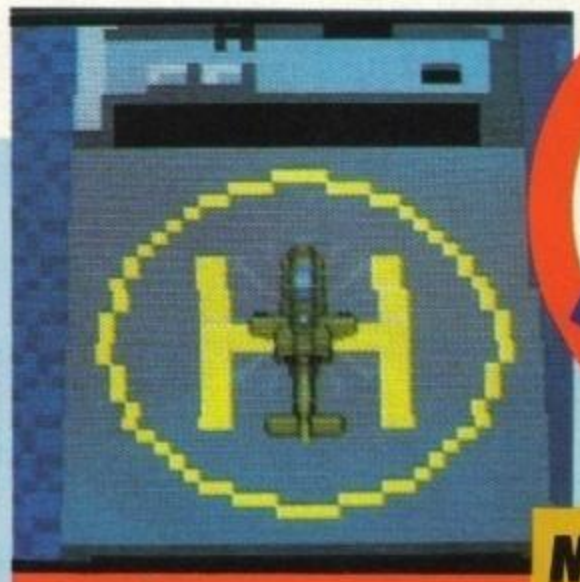
E' improbabile che Pilotwings venga convertito per qualche altra macchina.

COMMENTO

No, non ci posso credere: *Pilotwings* è una delle più incredibili simulazioni "da casa" che mi sia mai capitato di vedere nella mia lunga carriera di videogiocatore! Se non avessi controllato di persona i collegamenti fra monitor e Super Famicom avrei sicuramente creduto di trovarmi di fronte all'ultimo mostruoso coin-op Sega (avete presente *G-Loc*, *Power Drift* e compagnia bella?) o a un improbabile pesce d'Aprile fuori stagione.

Per fortuna oltre a essere tecnicamente impressionante, *Pilotwings* è anche ultragiocabile e straordinariamente vario. Dovreste avere le pigne al posto del cervello per non comprarlo...

SIMONE CROSIGNANI



▲ Pronti al decollo!

▼ L'elicottero si schianta sulla costa...

CVG HIT

METAL HAWK?

La prima missione pericolosa vi mette alla guida di un elicottero in un sottogioco che assomiglia a una versione ridotta dello stupendo coin-op della Namco *Metal Hawk*.

Lo scopo è semplice: bisogna atterrare su una base nemica e salvare alcuni ostaggi. Purtroppo la base è circondata da postazioni antiaeree che vanno eliminate utilizzando le bombe a guida laser di cui è dotato l'elicottero.

L'eroico pinguino salta nel vuoto!

Ci sono un sacco di lanciarazzi che minacciano l'elicottero...

PINGUINI VOLANTI!

In *Piltowings* sono nascosti un paio di sottogiochi. Basta atterrare su un bersaglio in movimento (abbastanza facile da identificare) e venite trascinati immediatamente in un gioco mega-bonus! Alla guida di un pinguino paracadutista o di un angelo si salta di piattaforma in piattaforma, guadagnando un sacco di punti ogni volta che si mette piede a terra.

Tra un secondo ci si bagna!

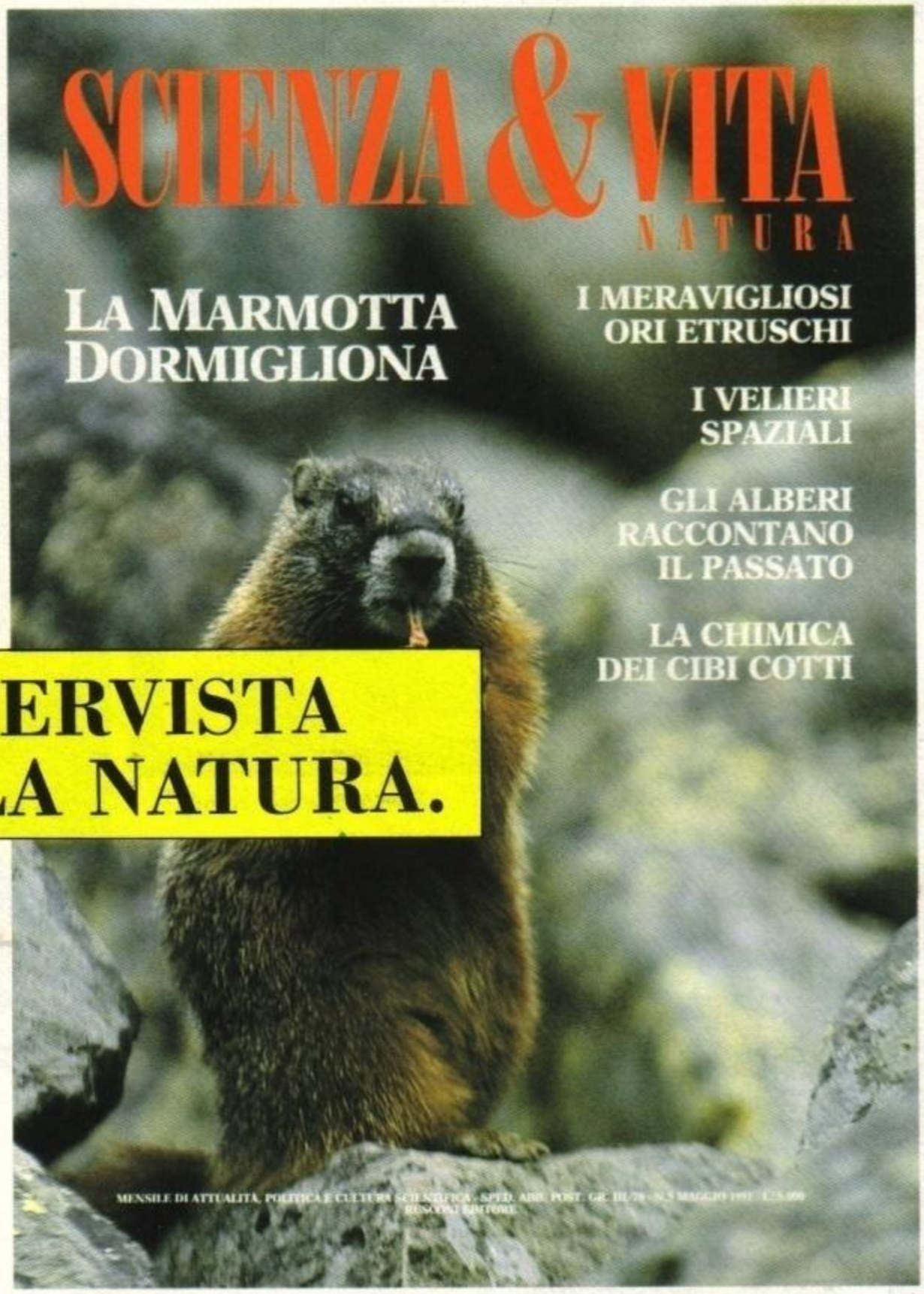
FAMICOM

GRAFICA	92
SONORO	83
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



INTERVISTA ALLA NATURA.

E' vero. In natura nulla si crea, nulla si distrugge ma tutto si trasforma. Ciò vale anche per Scienza & Vita che, dal numero di settembre, riserva più spazio e una maggiore attenzione ai problemi della natura.
Un piccolo ma significativo cambiamento per una grande rivista, da sempre dedicata a chi vuol conoscere il mondo attraverso indagini precise e rigorose, ma di facile e piacevole lettura.

SCIENZA & VITA
NATURA

Per leggere il mondo.

Rusconi Editore

Rusconi Ad

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC ENGINE

HUDSON SOFT

A meno che non siate dei grandi appassionati di arti marziali, probabilmente non conoscerete il "famosissimo" attore Jackie Chan. Ad ogni modo, in questo gioco Jackie deve vedersela con il Signore del Sottosuolo, che ha rapito la ragazza dell'eroe e l'ha portata negli oscuri recessi del suo dominio, per renderla sua schiava! A questo punto, vi immaginate un esperto di karate che non parta sulle sue tracce per salvarla?

Ovviamente no, e così inizia la missione per sgominare il demoniazzo dagli occhi a mandorla. Jackie viene inquadrato lateralmente, deve attraversare sei livelli e menare di brutto ogni avversario che osi sbarrargli la strada. I cattivi però non hanno nessuna intenzione di farsi pestare impunemente! Ogni volta che si tocca un nemico o una sua arma si perde una delle sfere di energia a disposizione: una volta che sono sparite tutte, il karateka perde una vita in maniera decisamente buffa!Sulla strada ci sono anche delle rane, che quando vengono prese a pugni liberano dei bonus che forniscono mosse speciali o energia addizionale. Le mosse speciali sono contate, e vanno centellinate saggiamente. Nell'arsenale di Jackie c'è anche la possibilità di usare il suo "Pugno della Furia", che produce una sfera di energia devastante!

Ma che bel micione!

Ahia! Questa roba scotta!

I BONUS DELLE NUVOLE ELASTICHE

Se siete tanto fortunati da trovare una chiave, Jackie può papparsi un sacco di bonus! Rimbalzando di nuvola in nuvola raccogliendo la frutta strada facendo. Finito il tempo Jackie guadagna punti, vite extra, energia e potenziamenti a seconda di quanta frutta ha raccolto!

COMMENTO

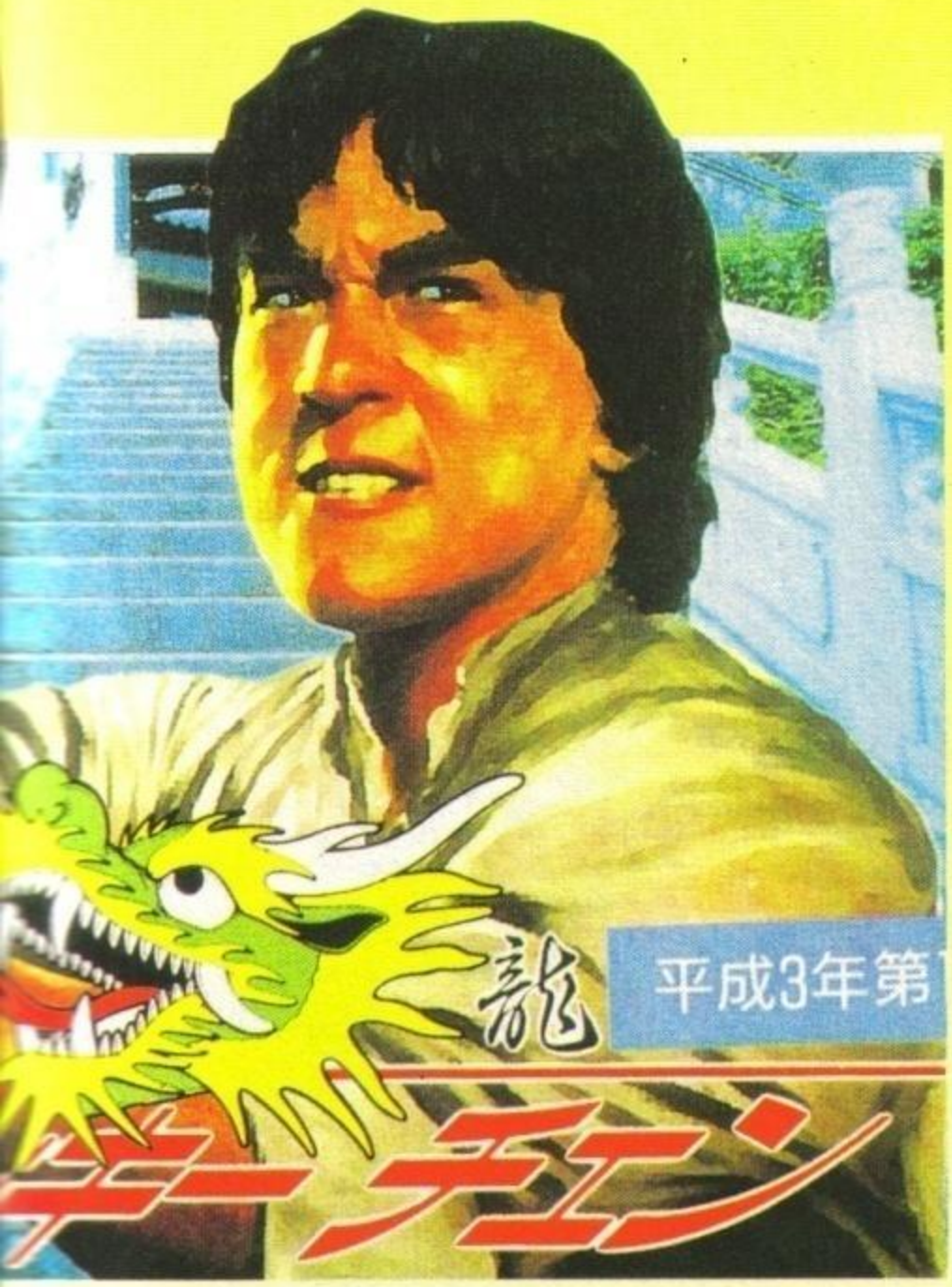
Se avete voglia di vedere un film senza trama, ma con un sacco di violenza e un sacco di ghignate, vi raccomando caldamente una qualsiasi opera di Jackie Chan. Dato che mi ricordavo dell'assurdità di tali film, pensavo che il gioco sarebbe stato divertente, ma sono rimasto un po' deluso. Il povero Jackie sembra essere finito in una distorsione temporale che lo ha depositato nel Giappone feudale (dove purtroppo non si può saltare sul tetto di un camion e uccidere in volo sette ninja per volta!), così l'atmosfera del film è andata completamente persa! Comunque, nonostante il gioco sprechi il potenziale della licenza, rimane molto divertente da giocare e ha degli sprite molto belli (specialmente le tigri del primo livello) e urla, grugniti e musichette succose. Il gioco è anche molto impegnativo e c'è molta varietà in ogni livello. Se vi piacciono i pestaggi sulle piattaforme, dateci un'occhiata.

RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



KIE CHAN

GRAZIE!

Ringraziamo i negozi Computer's Land e Micromania per averci prestato il materiale usato in questa recensione.

Come farsi male in perfetto stile giapponese.

COMMENTO

Sono d'accordo con Richard riguardo la psychotronicità dei film di Jackie Chan, ma non penso che l'ambientazione medioevale abbia sminuito il gioco. Anzi, il fatto di trovarsi nel misterioso Giappone feudale permette di trovare perfettamente logica la presenza di mostri mitologici e immensi templi di legno pieni zeppi di trappole! Graficamente, *Jackie Chan* è veramente un bel gioco, pieno di effetti grafici interessanti e di sprite davvero simpatici - bastavano dei piedi un po' più grossi, e il gioco avrebbe potuto intitolarsi *Super Deformed Jackie Chan*. Lo schema di gioco è molto vario e impegnativo, soprattutto nei livelli avanzati; inoltre, il gioco è davvero immenso! Per finirlo ci vogliono circa quattro ore di gioco continuo, e in una partita non si riescono comunque a vedere tutti i livelli nascosti! Inoltre, il sonoro non è niente male... rispetto alla media del PC Engine.

FABIO ROSSI

PC ENGINE

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	88

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

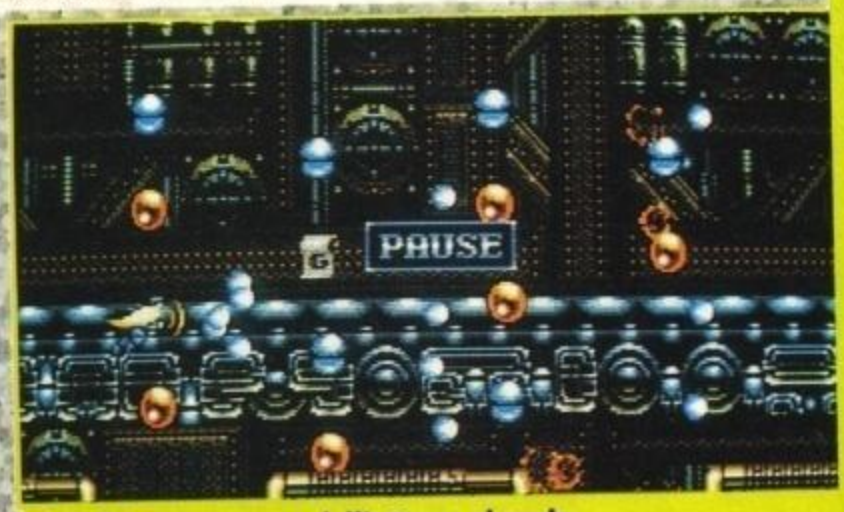
REVIEW

MEGADRIVE

MASIYA

GYNOUG

"Nel 7519, l'umanità vive sotto cupole di vetro e mangia cetrioli. Un brutto giorno dal cielo arriva una misteriosa armata di esseri biomeccanici che, incredibilmente, sembra avere come unico interesse il furto e la distruzione di cetrioli. Naturalmente la cosa non può essere accettata, e un eroe decide di attraversare i Centoquindici Labirinti di Mnaar per ottenere l'ultimo pezzo del Cannone Pangalattico Xarb B-38. Dopo avere sconfitto la Belva Gargagliante di Ourd e il Guardiano del Memento Ancestrale, l'eroe (che è una bambina con le orecchie grandi e una mano meccanica capace di trasformarsi in distorsore dimensionale) arriva nella città di Gu, ma incontra un terribile Orfogliolo Verde che la uccide. Tutto sembra perduto... e infatti l'armata uccide tutti gli esseri umani. Il fatto è che sulla Luna è rimasto un uomo completamente pazzo, che si crede di essere un angelo. Queste sono le sue allucinazioni."
Non ci credete? Beh, provate voi a tradurre un libretto di istruzioni scritto in giapponese!



Ecco lì la pergamena dell'attacco al suolo.

ICONE ANGELICHE!

Per eliminare più facilmente gli alieni, il protagonista può raccogliere diverse icone. Le *piume* aumentano la sua velocità. I *cristalli blu* aumentano la potenza dell'arma blu (rivolta in avanti). I *cristalli rossi* migliorano l'arma rossa (rivolta sia avanti che indietro). Con i *cristalli gialli* si ottiene una potentissima arma frontale di durata limitata - e non costa nulla!

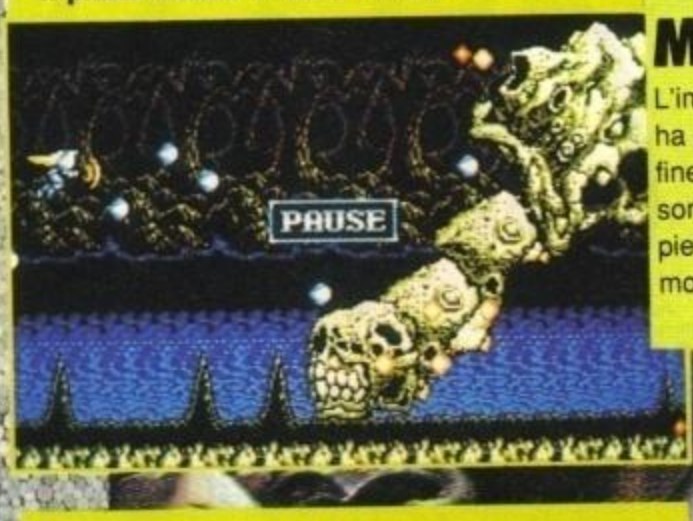
L'angolo della morte comincia la sua missione.

COMMENTO

Gynoug è un gioco strano, e non solo per la trama incomprensibile. La grafica è molto bella (c'è un effetto "terremoto" nel primo livello assolutamente originale), ad esempio, ma ogni livello non è molto vario e tanto lungo che i vari elementi riescono addirittura a venire a noia. Lo stesso discorso può valere per i nemici e i loro schemi d'attacco, per non parlare delle musiche, e a peggiorare questa situazione c'è il fatto che quando si muore si ricomincia dall'inizio del livello. A onor del gioco vanno menzionati invece i nemici di fine livello, sempre molto originali e spettacolari, così come alcune sviluppi del gioco. Un'altro aspetto davvero innovativo per il Megadrive è l'uso martellante dei bassi nella colonna sonora, incredibile per il modo in cui riesce a mischiare flamenchi, technodance ed epic metal! In definitiva, *Gynoug* è un gioco che tutti gli appassionati di shoot 'em up dovrebbero provare, ma consiglio una luuunga e attenta meditazione prima di deciderne o meno l'acquisto.

FABIO ROSSI

Il primo mostro di metà livello.



MOSTRONI DI F

L'impero cattivo (dal nome *Iccus*) ha piazzato dei bei guardiani alla fine di ogni livello. Fra le loro fila c sono un enormissimo gigante di pietra e una specie di immenso motore a pistoni con la testa! Nei

Un mostrone "made in Maserati".

Bleah!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GYNOUG

L'ANGELO DELLA MORTE

Mentre si blasta a destra e a manca, nel cielo appaiono delle pergamene che forniscono poteri magici. Raccogliendone più di una, l'arma magica aumenta di potenza.

SFERA DI ENERGIA: Un inarrestabile mulinello di fuoco!

FULMINI: Delle innocenti fatine scaricano una pioggia di elettricità sui nemici dall'alto dello schermo!

TUONO: Come i fulmini, ma diretto in avanti e ancora più potente!

ATTACCO AL SUOLO: Un missile che segue il terreno e spacca tutto quel che incontra!

MISSILI MAGICI: Ovvero a ricerca automatica. Efficaci soprattutto se vengono potenziati.

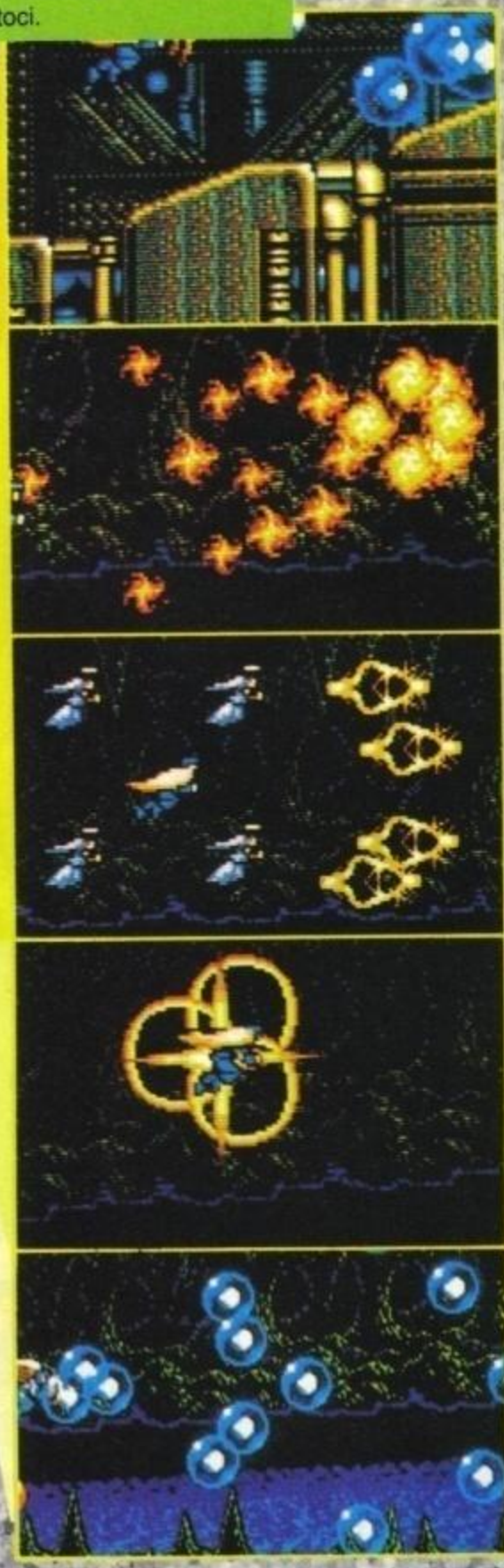
MULTIPLI: Degli angioletti che orbitano attorno all'eroe e uccidono tutto ciò che toccano!

SCUDO: Discretamente ovvio.

WILDFIRE: Rende i proiettili doppiamente potenti!

GRAZIE!

Ringraziamo i negozi **Computer's Land** e **Micromania** per il materiale fornitoci.



...E LIVELLO

...livelli avanzati c'è anche un cyborg strappato in due con budella e circuiti penzolanti, che vince il premio quale Mostrone Più Schifoso del 1991!

COMMENTO

?

Il problema dei giochi del Megadrive è che ce ne sono troppi, e ogni nuova uscita deve essere davvero speciale per avere un qualche successo. *Gynoug* ci riesce, eccome! La grafica è davvero incredibile, con fondali spettacolari - sono rimasto senza parole quando ho visto il livello fatto a stomaco pulsante! Anche il sonoro è galattico, con alcune colonne sonore e certi effetti assolutamente insuperati sul Megadrive! Il mio unico dubbio con *Gynoug* riguarda il suo alto livello di difficoltà, che potrebbe frustrare i giocatori meno esperti. Gli appassionati di distruzione fotonica invece ci si divertiranno per parecchio tempo, quindi se vi piace ammazzare alieni correte a comprarlo!

ROBERT SWAN

MEGADRIVE

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**91**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

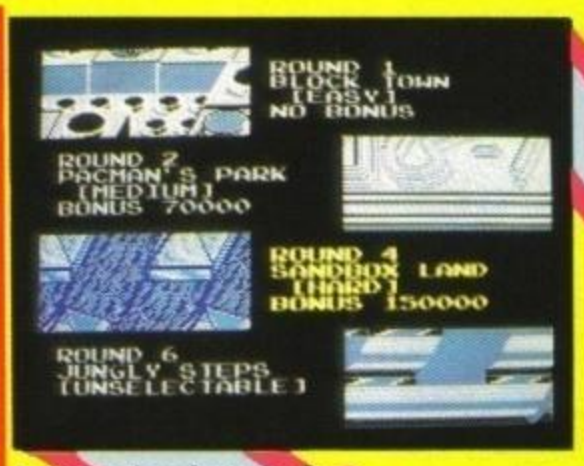
REVIEW

MASTER SYSTEM

TECMAGIK

PAC-MANIA

Waka-waka-waka! Pac-Man è tornato, e questa volta si trova ad affrontare tutto un mondo in isometria! Una storia sicuramente strana, ma Pac non è tipo da lasciarsi scoraggiare - finché c'è da mangiare... Il problema è che sono tornati in circolazione anche quegli antipatici di Inky, Pinky, Blinky & Clyde - i fantasmi vaganti. Questa volta ad accompagnarli ci sono due nuovi personaggi: Sue e Jumpy, anch'essi ben decisi ad assaggiare il sapore di una pallina gialla! Lo scopo di Pac-Man è di viaggiare attraverso cinque livelli (Block Town, PacMan Park, Sandbox Land, Jungly Steps e il nuovo livello segreto, Coin World) divorando le pillole che li costellano per passare ai mondi successivi. Toccando un fantasma perde una delle sue tre vite, ma la situazione può capovolgersi ingoiando una delle quattro superpillole poste negli angoli dei labirinti. Se la situazione si fa troppo acida, Pac può anche usare il suo nuovo "potere di salto" per superare con un balzo i fantasmi che si avvicinano troppo!



VITA E OPERE DI PACMAN

La videostoria di Pac-Man è immensa - c'è il coin-op originale, le cartucce per Atari VCS e 8-bit, *Ms. Pac-Man*, *Baby Pac-Man* (uno strano miscuglio di miniflipper e videogioco che sfortunatamente non ebbe successo), *Super Pac-Man*, *Professor Pac-Man* (un coin-op educativo?), *PacLand* (da cui sono stati tratti i cartoni animati), *Super PacLand* (simile, ma più difficile), *Pac-Man Jr.* e infine *PacMania*. Ora ci chiediamo solo che cosa potrà uscire in futuro: forse *Pac-Man* sul Game Gear?

Dove vuoi andare, Pac?

Ecco la superpillola!

Questa volta Pac-Man è doppiamente pericoloso!

La chiave per Coin World!

COMMENTO

Prima di tutto bisogna parlare della qualità tecnica di *PacMania* - la grafica è praticamente la stessa della acclamatissima versione Amiga, con uno scrolling superfluido. La giocabilità è elevata quanto nella versione da bar (anche se qui il gioco è un tantino più difficile, a parer mio), e lo schema di gioco immediatamente coinvolgente vi acchiapperà sin dal primo istante. Peccato che si limiti a seguire il coin-op senza aggiungergli molto.

RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

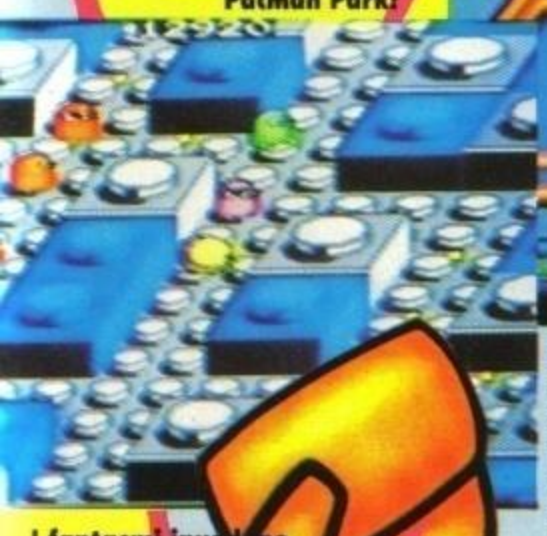
UPDATE

PacMania è in giro da un pezzo per ogni computer, grazie alla Grandslam. Se non l'avete comprato all'epoca, cercatelo in una nuova compilation della US Gold in cui c'è anche *PacLand*.

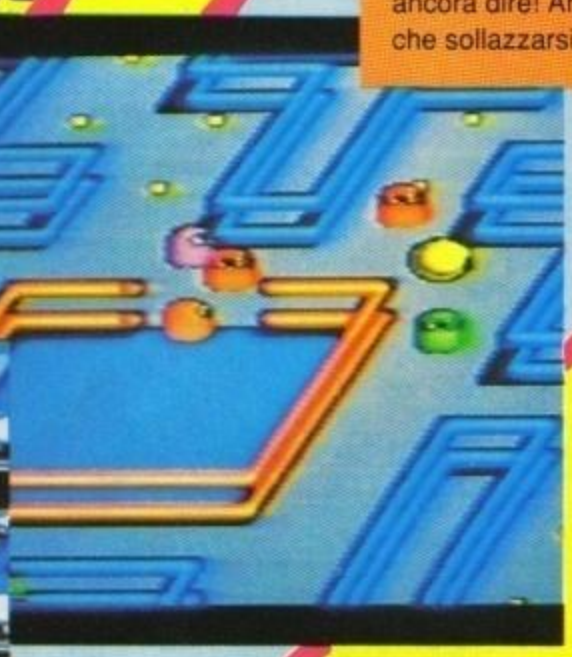
Prossima fermata: PacMan Park!

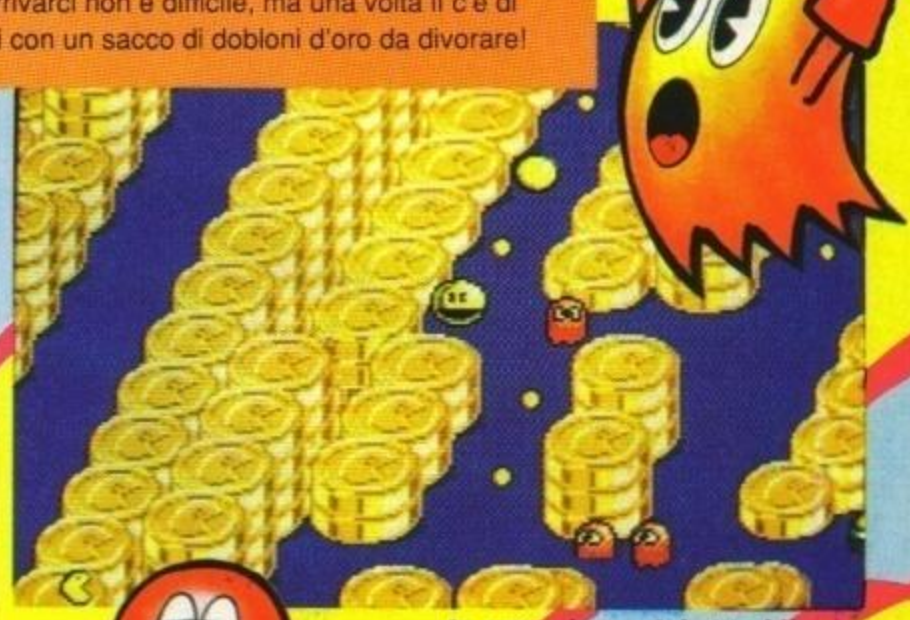
IL LABIRINTO DEI SOLDI!

Oltre a contenere tutti i livelli del coin-op, la conversione di *PacMania* offre anche un labirinto extra. Coin World si può raggiungere dal primo livello... oops, no, non ve lo possiamo ancora dire! Arrivarci non è difficile, ma una volta lì c'è di che sollazzarsi con un sacco di dobloni d'oro da divorare!

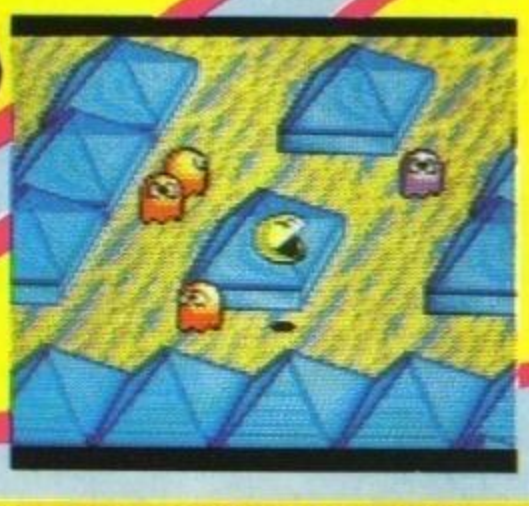


I fantasmi invadono Block Town!





In anteprima... Coin World!



COMMENTO

Per essere il loro primo gioco, alla Tecmagik hanno fatto davvero un bel lavoro! Sono un grande fan del *Pac-Man* originale, e ho speso un sacco di soldi con il coin-op. *PacMania* segue lo stesso schema di gioco, ma in 3D. La cosa più bella del gioco è la velocità - è veloce, fluido, molto manovrabile e, soprattutto, divertente - tutte qualità essenziali in un gioco di questo tipo. Grafica e sonoro sono ottimi, con scrolling a tutto schermo, sprite coloratissimi e ben disegnati, ottime versioni delle musiche del gioco a gettoni e il buon vecchio effetto "Waka-waka". E' facile farsi prendere da *PacMania*, ma alcune persone potrebbero farsi demoralizzare dalla ripetitività del gioco. Se però il genere vi piace, lo adorerete.

ROBERT SWAN

PAC-OGGETTISTICA

Essendo uno dei personaggi dei videogiochi più famosi nella storia dei computer (nei primi anni '80 più di Mario, ed è tutto dire!), Pac-Man è apparso su un numero enorme di oggetti. Asciugamani, giochi a cristalli liquidi, giochi da tavolo, peluche, pigiami, cartelle, thermos, coperte, poster, T-shirt, bubble gum, orologi, dolcetti, carta da parati, adesivi, libri, un disco (lo stupendo *Pac-Man Fever*) - c'era persino un Pac-Man Fan Club! Pac-Man aveva fatto persino un tour mondiale insieme al fantasma Blinky ed era quasi stato travolto da migliaia di fan. Ve lo immaginate Pac-Man salvato dalla guardia nazionale?

SEGA

GRAFICA	88
SONORO	86
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	**86**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

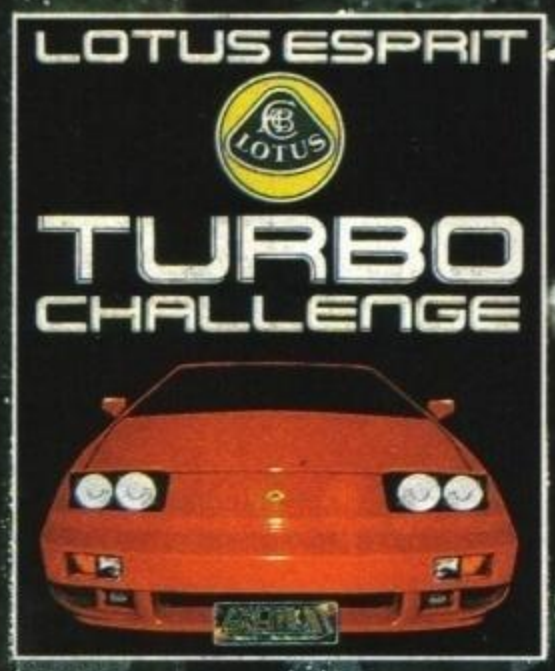
http://www.oldgamesitalia.net/

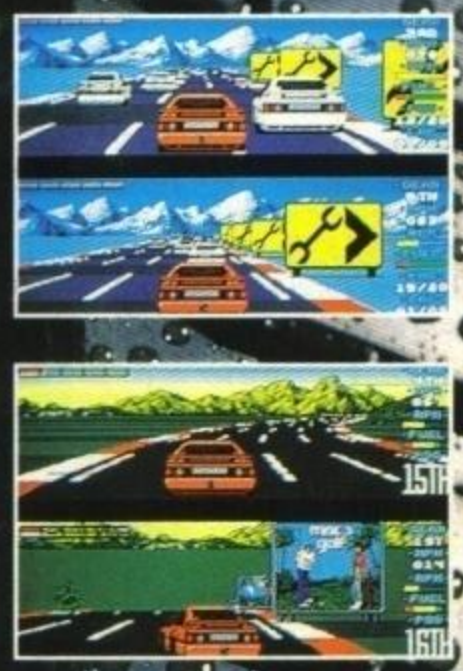
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

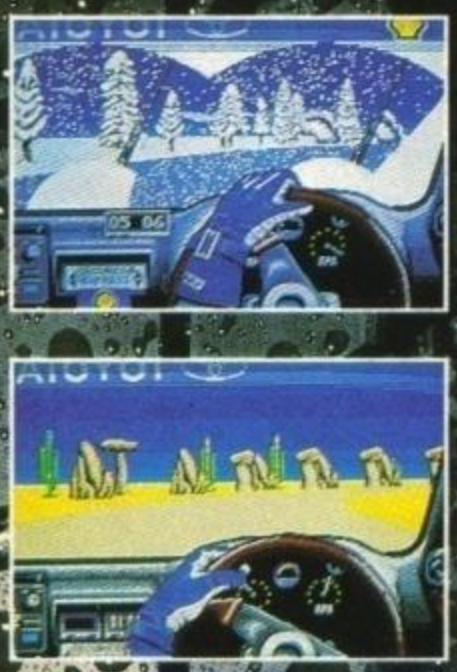
TOYOTA CELICA GT4 RALLY: **820** kappa -febbraio-, **86%** TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: **94%** TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: **900** (K VOTO) Kappa -marzo-

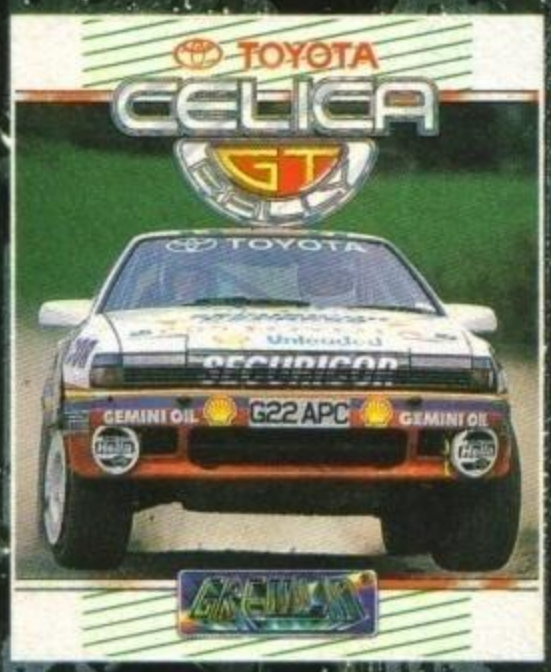
LOTUS

Disponibile per **C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.**







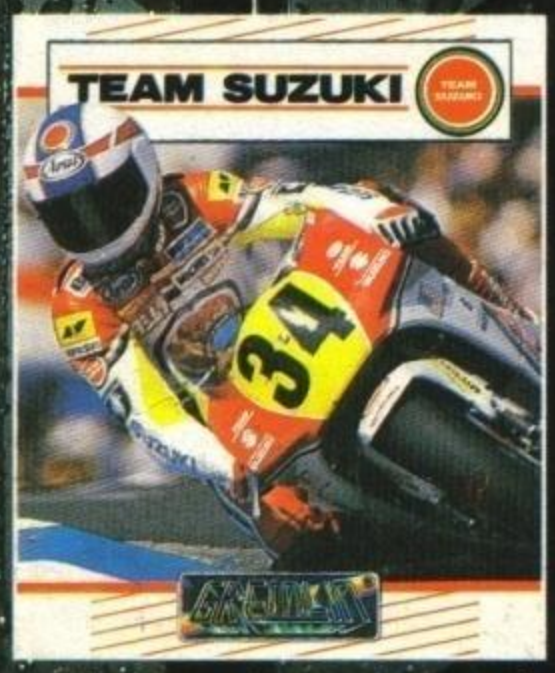


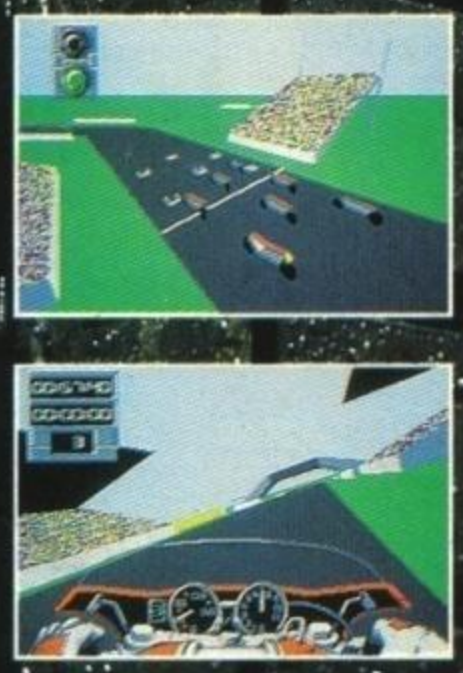
TOYOTA
CELICA
GT
RALLY

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**

TEAM SUZUKI

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**





GREMLIN®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABBIAMO INTERVISTATO ZZKJ!

Di Derek Dela Fuente. Corrispondente dall'Inghilterra.
(Adattamento di Fabio Rossi)

ZZKJ è il mistrerioso programmatore di una buona serie di successi per Amiga e altri home computer. I nostri intrepidi reporter sono riusciti a farsi concedere un'intervista esclusiva con questo strano personaggio. ZZKJ non ha voluto farsi nemmeno fotografare, ma abbiamo scoperto tutta la verità sull'uomo che ci ha permesso di giocare con titoli come *Powerdift*, *Super Hang-On* o il recentissimo *Super Monaco GP*.

Super Monaco GP

Domanda - Sei un tipo davvero misterioso. Come mai tutta questa segretezza?

Risposta - Non mi interessa diventare famoso presso il pubblico; mi basta essermi fatto una buona reputazione all'interno dell'industria, dove c'è la gente che mi paga.

- Complimenti per questo tuo ascetico disinteresse nei confronti delle cose terrene... Vuoi almeno dirci qualcosa di più di te?

- Ho 24 anni e non voglio che si conosca il mio nome. Le iniziali ZZKJ sono sufficienti.

- Com'è che sei finito a fare il programmatore?

- Ho iniziato circa 8 anni fa copiando i listati dalle riviste e modificandoli per fare esperimenti. Dopo essermi fatto le ossa sullo Spectrum e sull'Amstrad, ho cominciato a scrivere articoli tecnici per avere qualche introito mentre studiavo all'università. Spiegavo come fare a ottenere cose impossibili, tipo avere il formato di schermo del PC sull'Amstrad, e la cosa deve avere impressionato la Activision che mi chiese di convertire *Super Hang-On* su Amstrad, ST e Amiga. Ho cominciato così a programmare, ma anche se è così che mi guadagno da vivere la cosa che mi piace è progettare hardware.

- Hai parlato di università: in cosa ti sei laureato?

- In niente. Ho studiato per diversi anni fisica e scienza dell'informazione, ma non ho completato gli studi.

- Parliamo dei tuoi lavori. La tua opera prima, ovvero *Super Hang-On* non era niente male: come ti trovi a convertire giochi da bar?

- Fare una conversione perfetta sui 16-bit è impossibile, perché manca tutto l'hardware dedicato delle macchine a gettone. Io cerco sempre di avvicinarmi il più possibile al "feeling" del gioco da bar, anche perché è quel che chiedono i contratti. A fare *Hang-On* mi sono divertito molto, e anche la Activision è rimasta soddisfatta.

- Il tuo gioco successivo, *Power Drift*, ha ricevuto recensioni molto contrastanti. Aveva una grafica strana e non rispondeva molto bene: tu cosa ne pensi?

- Certo che era strano! Prima di fare una conversione preparo sempre un rapporto su quello che sarà l'aspetto del gioco finito. Quando ho detto alla Activision che per emulare la grafica del coin-op avrei dovuto rallentare l'azione, mi è stato risposto che non era importante, che dovevo mettere più sprite possibili sullo schermo. Ho seguito gli ordini.

Con l'impostazione dello schermo che aveva *Power Drift*, non c'era un punto focale fisso come l'orizzonte di *Super Hang-On*, e di conseguenza il gioco sembrava molto confuso.

- Lasciamo perdere... Poi hai fatto *Harley Davidson*, che era abbastanza divertente: lo hai progettato tu?

- No no no! Mi è stato dato il listato in C del gioco per PC, e ho dovuto convertirlo sull'Amiga e sull'ST. Però mi sono divertito a fare un gioco un pò diverso dalle solite cose che programmo io.

- A dir la verità, scrivi solo giochi di guida veloce. Le moto ti devono piacere un sacco, vero? Scommetto che ne hai una.

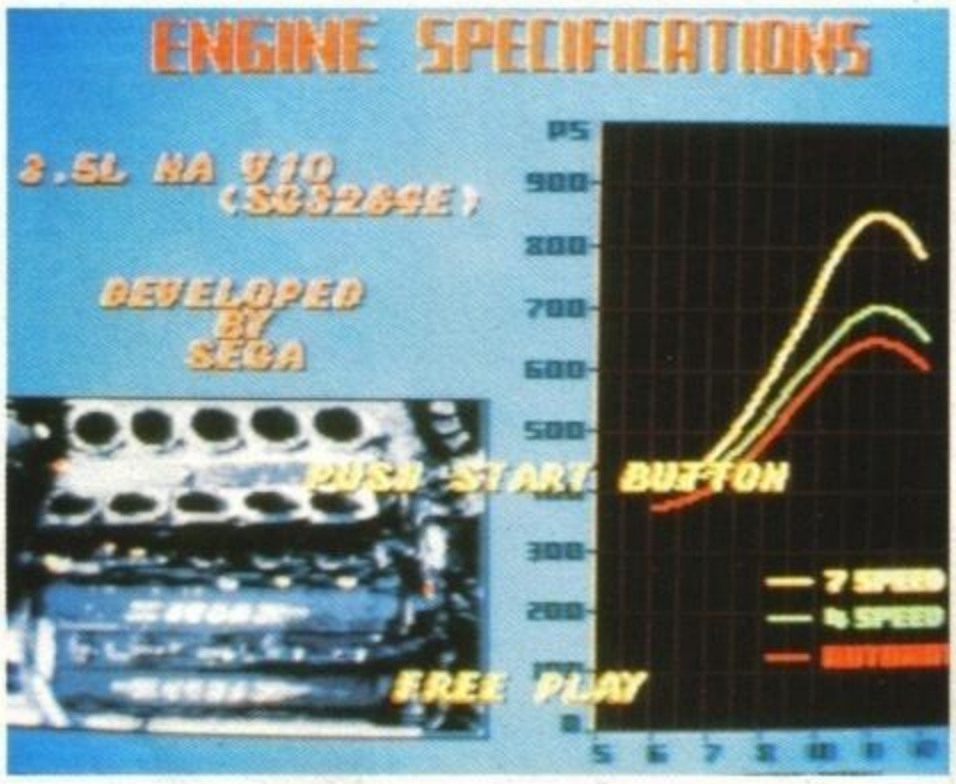
- Certo che mi piacciono le moto, ma non ne ho una perché so che mi ci ammazzerei subito. Mi divertirei tanto da dimenticare ogni prudenza. Comunque io faccio i giochi che mi dicono di fare: a parte il fatto che penso che gli shoot 'em up siano delle stupidate da programmare, mi interessano solo i soldi. Quel che importa è *come* programmi, non *cosa*.

- Se lo dici tu... Ti sono servite le nozioni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW



La scelta del cambio in *SMGP*

imparate all'università per programmare tutti quei giochi di guida?

- Ai tempi di *SHO* non avevo neanche la patente. Certo che a furia di programmare ho imparato un sacco di cose sul modo in cui si muovono gli oggetti sulla pista e nell'aria, e aver studiato fisica nucleare e matematica mi è servito per rendere meglio l'areodinamica dei mezzi. Quando scrivo un gioco cerco di usare tutto quel che so per renderlo il più bello possibile: avere una laurea non è necessario, ma non averla non è certo un vantaggio.

- Visto che ti piace tanto l'hardware, come ti trovi con i chip dedicati dei computer con cui lavori?

- Cerco sempre di sfruttare al massimo ogni caratteristica dell'hardware. Anche se *Power Drift* non è piaciuto, a livello di programmazione faceva cose davvero incredibili.
Super Hang-On, invece, si autoconfigura per sfruttare al meglio i chip su cui gira. Sull'Amiga 2000, ad esempio, usa il blitter per accelerare del 2-3 per cento. C'è anche un cheat mode che fa sparire tutti gli oggetti non essenziali ai fini del gioco (come ad esempio il fondale) e fa raggiungere alla moto una velocità davvero impressionante. Parlando di hardware, ci vorrebbero almeno 4 mega per fare qualcosa di veramente speciale sull'Amiga.

- Quali sono le caratteristiche salienti di *Super Monaco GP* dal punto della programmazione?

- Ho simulato un sacco di elementi che normalmente non vengono presi in considerazione, come ad esempio l'effetto delle accelerazioni laterali sul motore o i risultati del surriscaldamento dei freni sulle ruote. Le sospensioni dell'auto vengono considerate differentemente sui due assi, e c'è un ottimo effetto aerodinamico. A un certo punto mi sono dovuto fermare perché non si sarebbero notati ulteriori effetti simulando dettagli più piccoli.

- Hai usato qualche tecnica particolare per programmarlo?

- Ho scritto delle routine che potevano essere sfruttate senza modifiche sia sull'ST che sull'Amiga. Naturalmente sull'Amiga è un po' meglio per via dello stupendo sistema operativo di quella macchina, ma sull'STE ho usato i colori in modo da bilanciare la mancanza del blitter.

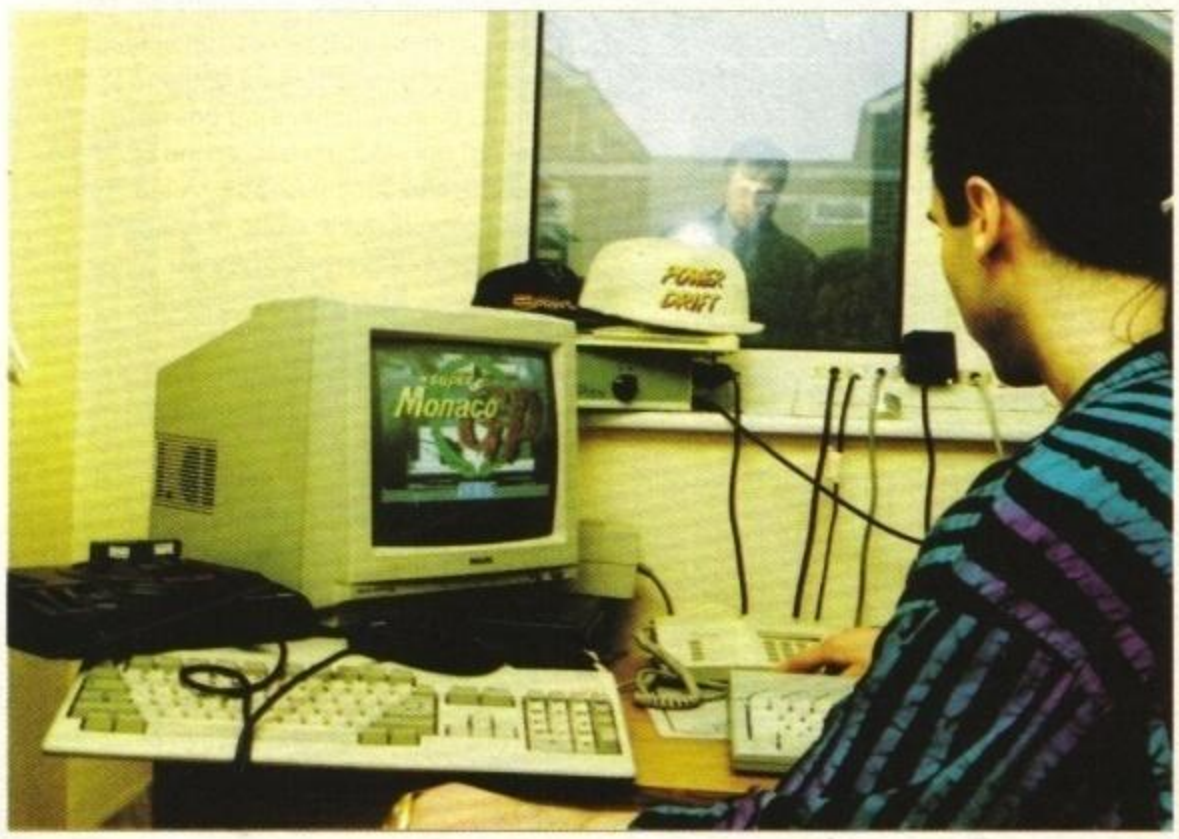
- Arriveresti a definire *SMGP* un simulatore di guida?

- Non ha senso chiamare "simulatore" un programma per computer. Io posso replicare il più possibile una situazione reale via software, ma se mancano le sensazioni fisiche provenienti dall'esterno - tipo le accelerazioni - il termine "simulatore" non può essere applicato.

- La US Gold ha partecipato in qualche modo alla creazione di *SMGP*?

- Ma figuriamoci! Sono dovuto addirittura andare in sala giochi per vedere come fosse fatto il gioco a gettoni! Ho giocato per dei giorni e ho preso una montagna di appunti su molti aspetti del gioco, come ad esempio la velocità delle auto avversarie in ogni punto del percorso, poi sono tornato a casa e ho inserito tutte le informazioni nel codice. Il massimo degli aiuti che ho ricevuto nella

Esclusivo! Un orecchio di ZZKJ!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

I titoli su questa rivista sono disponibili da

PLAYGAMESHOP

via Carlo Alberto, 39 - 10123 Torino - Tel. 011/517740

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

Per Sega Mega Drive - Game Gear - Superfamicon - PC Turbo Express - Game Boy - Lynx - Amiga MS-DOS - Neo Geo- Commodore 64

SEGA MEGA DRIVE - 370.000

Whip Rush	Fantasia Raiden
Arrow Flash	Zero Wing
Soccer	Fatal Labirinth
James Pond	Sword of Vermillion
Midnight Resistance	Dark Castle
Super Air Wolf	Alien Storm
Sonic	Verytex
Spiderman	Aero Blaster
Dick Tracy	*Da 59.000 a 125.000*

GAMEBOY - 168.000

R-Type	Boxing
Space Invaders	Maniac Mansion
Bubble Bobble	Robocop
Burger Time	Kenshiro
Contra	Pinball
Zeoth	Dragon's Lair
Wrestling	Spiderman

Da 39.000 a 79.000

LYNK

Blue Lightning	War Bird
Rygar	Tournment Cyberball
Road Blaster	Ninja Gaiden

GAME GEAR - 320.000

Skeek	S. Monaco GP
Wooly Pop	Wonder Boy
Fantasia	Devilish
Chase HQ	Pengo
Mickey Mouse	Psychoworld
G-LOC	*Da 59.000 a 89.000*

SUPER FAMICOM

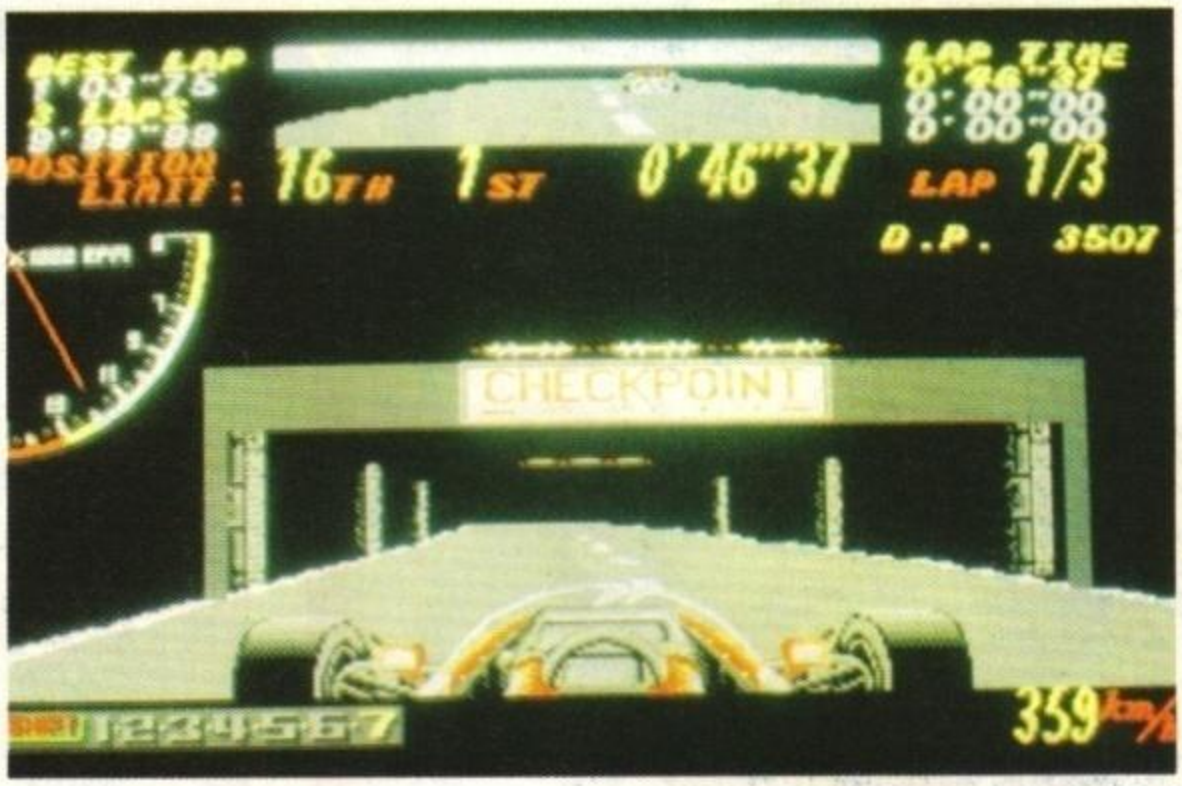
Big Run	Darius III
Final Fight	R-Type
F-Zero	Bombuzal
Gun Frontier	Pilotwings

Da 90.000 a 59.000

NEO GEO

Baseball	Super Spy
Magician Lord	Shangai
Ninja Combat	Golf

Da 450.000 - C64, 500 titoli - Amiga, 800 titoli Ms-Dos, 300 titoli - PC Engine, 50 titoli - Intellevision Coleco - Atari 2600 - Espansioni Amiga 85.000 Altoparlanti Amiga 79.000



Ehi, chi ha spento la luce?

mia carriera è stato con *Powerdrift*, quando la Sega mi ha spedito le mappe dei percorsi, ma non le ho nemmeno usate molto.

- Cambiamo argomento. Cosa ne pensi delle console?

- Non gioco con nessun gioco elettronico, perché dopo averci lavorato tutto il giorno non ne voglio nemmeno sentire parlare! Però sembra che le console si stiano diffondendo, e non mi interessa sapere se avranno successo o meno. Se mi diranno di programmare su una console, vorrà dire che programmerò su una console. Imparare i segreti di una nuova macchina è molto divertente.

- Ullallà, che entusiasmo! Forse è meglio passare ad altro: cosa ne pensi dell'industria del software?

- La maggior parte della gente che ci lavora sa molto poco sia di computer che di giochi.
Per me è un grosso problema, ma parte del lavoro sta nell'imparare a trattare con questi buzzurri.

- Sei un'altro di quei programmatori che pensa che l'industria sia corrotta?

- La corruzione è dappertutto. Perché non fra i produttori di giochi?

- Ma sei proprio un cinico! Possibile che vivi solo per i soldi? Non ti interessa nient'altro?

- Lavoro per i soldi, e faccio il programmatore perché mi permette di organizzarmi la vita come voglio. Penso che convenga essere onesti, e poiché vengo pagato cerco di fare sempre dei buoni programmi che piacciano alla gente, ma solo perché così avrò più lavoro in futuro.

- Contento tu... Uhm... Che mi dici dei PC per giocare?

- Li odio! Sono delle macchine assurde sia per lavorare che per giocare! Se andiamo a vedere, persino lo Spectrum è più potente di un comune PC.

- Insomma, vuoi dire una volta per tutte se c'è una qualsiasi cosa che ti piace?

- La pirotecnica, la musica degli anni '70, i giochi da tavolo.

- Ooh! Ma allora non sei una macchina senza cuore! Concludiamo con una panoramica dei tuoi programmi per il futuro, dai.

- Non so quale sarà il prossimo titolo a cui lavorerò: spero solo che non sia un'altro gioco di guida, perché non ne posso proprio più!

http://www.oldgamesitalia.net/

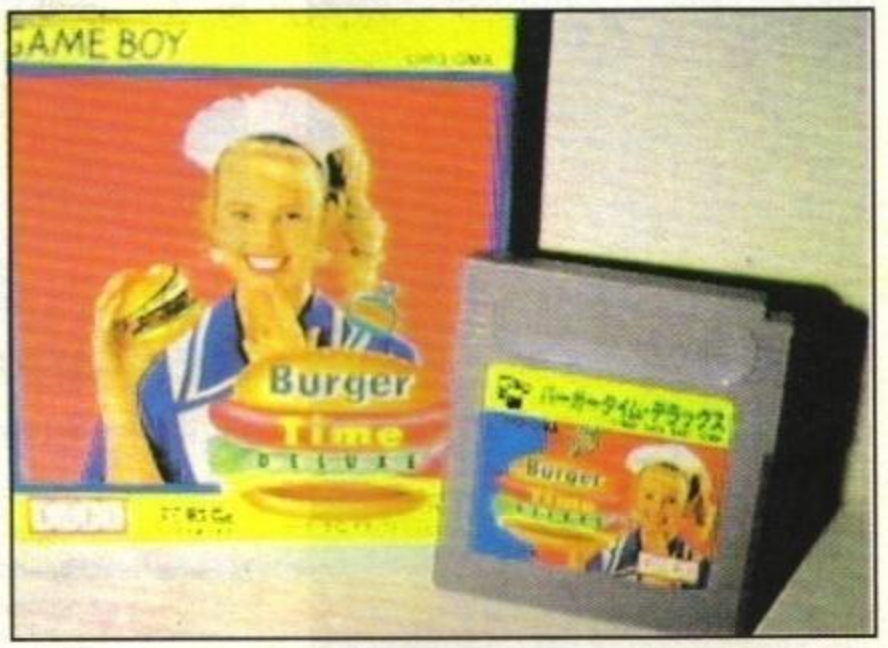
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

Rieccoci qua! Anche se sono passate quasi quatttro settimane dall'ultima volta che ci siamo sentiti spero che abbiate tenuto in caldo le vostre console da tasca: se malauguratamente così non fosse non c'è problema perché questo mese vi propongo due novità in anteprima capaci di farle fondere per l'usura! Quindi buona lettura e buon divertimento, portatile ovviamente...

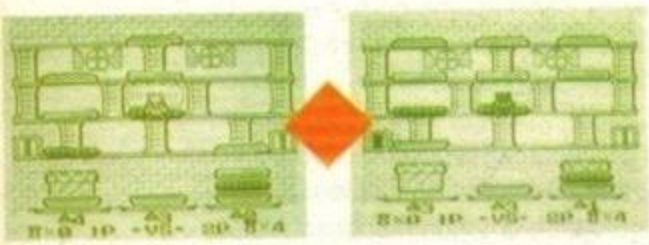
Simon "Videoplaying is not a crime" Crosignani



BURGERTIME DELUXE

Data East per Gameboy

Quando le prime diatribe videogiochistiche sembravano un fenomeno isolato, quando Atari VCS e Intellivision la facevano da padroni, quando pensare all'Amiga sembrava fantascienza uno dei giochi che maggiormente imperversava e soggiornava costantentemente nella Top Ten era *Burgertime*. Per i pochi(ssimi) che non conoscono questo classico forse non è facile capire il motivo di tanto successo. Il gioco è abbastanza semplice e ricorda alla lontana *Pac Man*: nei panni di un intraprendente cuoco bisogna preparare svariati panini assemblandone i diversi strati (pane, formaggio, insalata, salsiccia...) e affinché ciò avvenga è necessario passare sopra lo strato in questione e percorrerlo in tutta la lunghezza. Così facendo il pezzo di panino incriminato cadrà e andrà a colpire quello inferiore che cadrà e colpirà quello sotto ancora e così via. Quando anche l'ultima parte del panino è stata fatta precipitare e quando tutti i panini sono pronti si passa al livello successivo, più complesso e difficile. Difficile perché a complicarvi la vita ci sono uova, salsicce, hamburger bipedi e quadrupedi scagliati contro di voi da un cuoco rivale: basta il minimo contatto e la morte è assicurata! Per difendervi da queste creature ci sono diversi stratagemmi: potete spararvi del sale che li immobilizza per qualche secondo (attenzione però perché ne avete solo cinque all'inizio della partita), potete schiacciarli fra due strati, potete farli cadere quando passano sullo strato di fianco a voi o potete tentare di recuperare i bonus che appaiono qua e là ogni tanto, che vanno dalle vita extra all'invulnerabilità temporanea. Ogni quattro livelli potete assistere a un'animazione d'intermezzo e accedere alla password che vi permetterà di partire in futuro dal livello appena raggiunto.



COMMENTO:

Incredibile! *Burgertime Deluxe* è magnifico! La grafica (tonda, rotonda, giapponese, obesa, Super Deformed o come diavolo volete chiamarla) è spassosissima, il sonoro è buono e lo stesso dicasi per lo scrolling. Ma quello che più conta è il fatto che *Burgertime* è estremamente avvincente, ha un bilanciamento della difficoltà perfetto, ha un bel po' di livelli e ha un sistema di password che permette di non ricominciare ogni volta da zero. Se ancora non avete capito cosa ne penso di questo gioco, vi dico solamente questo: se dovessi fare una classifica di tutto il software per Gameboy (chissà che non lo faccia prima o poi...), *Burgertime Deluxe* sarebbe sicuramente nella Top Five affiancato da titoli quali *SuperMarioLand* e *Double Dragon*. Giudicate voi...

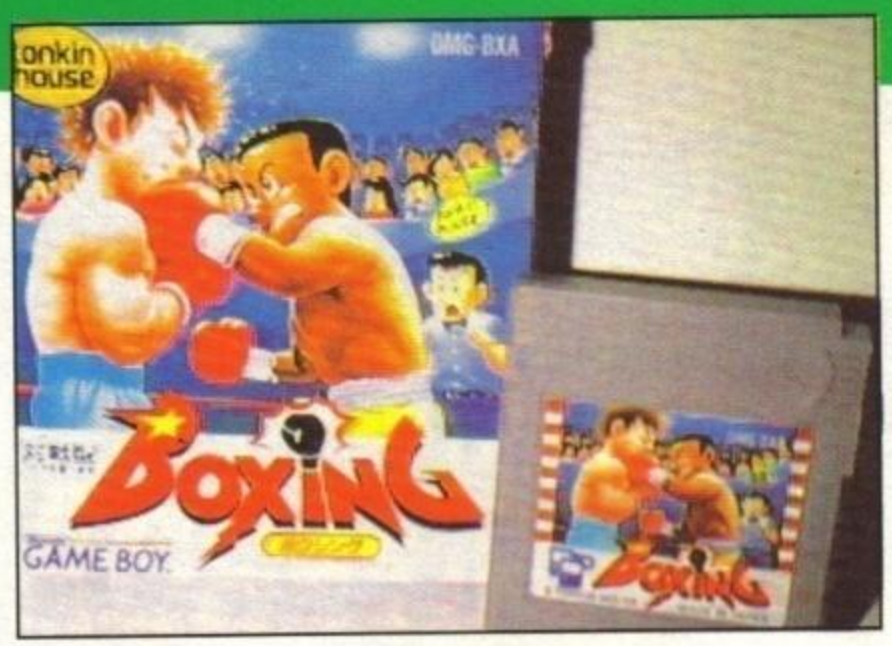
GLOBALE **94%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOXING

Tonkin House per Gameboy



La peculiarità che distingue *Boxing* Nintendo dalle altre simulazioni pugilistiche è il particolare utilizzo delle inquadrature: quando i pugili sono distanti c'è il solito "volo d'aquila" (a metà tra una vista laterale e dall'alto), mentre quando iniziano a pigliarsi a cartoni ecco l'inquadratura "alla *Punch Out*", con la sagoma del nostro pugile e i suoi guantoni visti di spalle e con l'avversario di fronte. Dosando la propria energia e utilizzando i vari colpi a propria disposizione come l'uppercut o il gancio bisogna riuscire a ridurre a zero l'energia dell'avversario: solo allora quest'ultimo precipiterà, dopo un'evoluzione che cambia di volta in volta, al tappeto. Se invece non si riesce a mettere KO l'avversario bisogna sperare nella clemenza dei giudici di gara e portare a termine dodici estenuanti riprese. Dopo ogni match completato con successo è possibile migliorare le caratteristiche del proprio atleta, potenza, velocità e resistenza.

A proposito, un dettaglio irrilevante: se volete vincere non dovete farvi sbattere al tappeto o farvi distrarre dalla coniglietta che annuncia l'inizio dei round. Ah, questi giapponesi...

Un megaringraziamento è quanto mai doveroso: grazie a Playgame di Torino (Tel. 011-517740) per averci fornito le cartucce per Gameboy recensite in queste pagine.

COMMENTO:

Le prime partite a *Boxing* Nintendo sono troppo divertenti. Si pigia sui tasti, ci si dimena, si impreca alla malasorte e ai signori Tonkin House (responsabili della realizzazione di questo gioco), sbavando copiosamente al pensiero del tremendo potenziale che si ha fra le mani e al valore immenso della cartuccia e in effetti, per un po' di tempo, è proprio così: la grafica e il sonoro sono di altissimo livello e giocando ci si diverte un sacco (in fondo pestare impunememte, o quasi, altre persone è il sogno segreto di molti di noi, vero?). Peccato che dopo qualche ora intensiva di gioco si riesca a battere anche l'ultimo avversario e si rimanga un tantino con l'amaro in bocca per la poca longevità della simulazione. Meno male che c'è l'opzione due giocatori ad alzare il globale (peraltro già elevato) di *Boxing*: non fraintendetemi, è un gran bel gioco, ma semplicemente troppo facile.

GLOBALE **80%**

"UN ANNO FA ERAVAMO GLI UNICI.... ORA SIAMO I PRIMI"

Micromania
Via XXV Aprile,80 - Besozzo - Varese
Tel: 0332 - 970189

Computer Land
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese
Tel: 0331 - 204074

Japanese and American Import

MEGADRIVE - COREGRAFX - SUPERGRAFX - PC ENGINE GT
SUPERFAMICOM - NEO GEO - GAME GEAR - LYNX - GAMEBOY

GAMES COMING OUT & SOME RELEASE DATES

MD	Task Force Warrior	(May)	PC	Pc Kid II	(Jul)	GG	Skweek	(May)
MD	Dando	(Apr)	PC	Aero Blaster II	(May)	GG	Griffin	(Jun)
MD	Bimini Run	(May)	PC	Pang	(May)	GB	Hunt For Red..	(May)
MD	Road Rush	(Apr)	PC	Shubibi Man	(Apr)	GB	Mr.Do	(May)
MD	Kageki	(May)	PC	It Came From...	(Jun)	GB	Dark Man	(Jun)
MD	Zero Wing	(May)	PC	Bonk's Adv. II	(Jun)	NG	Raguy	(May)
MD	Mustang	(May)	PC	J.B.Arold	(May)	SF	Drakken	(May)
MD	Sonic	(Jul)	PC	Sherlock Holmes	(May)	AL	Ninja Gaiden	(Jun)
MD	Fighting Street	(Jun)	SG	1941	(Jul)	SF	North Star Ken	(Sep)

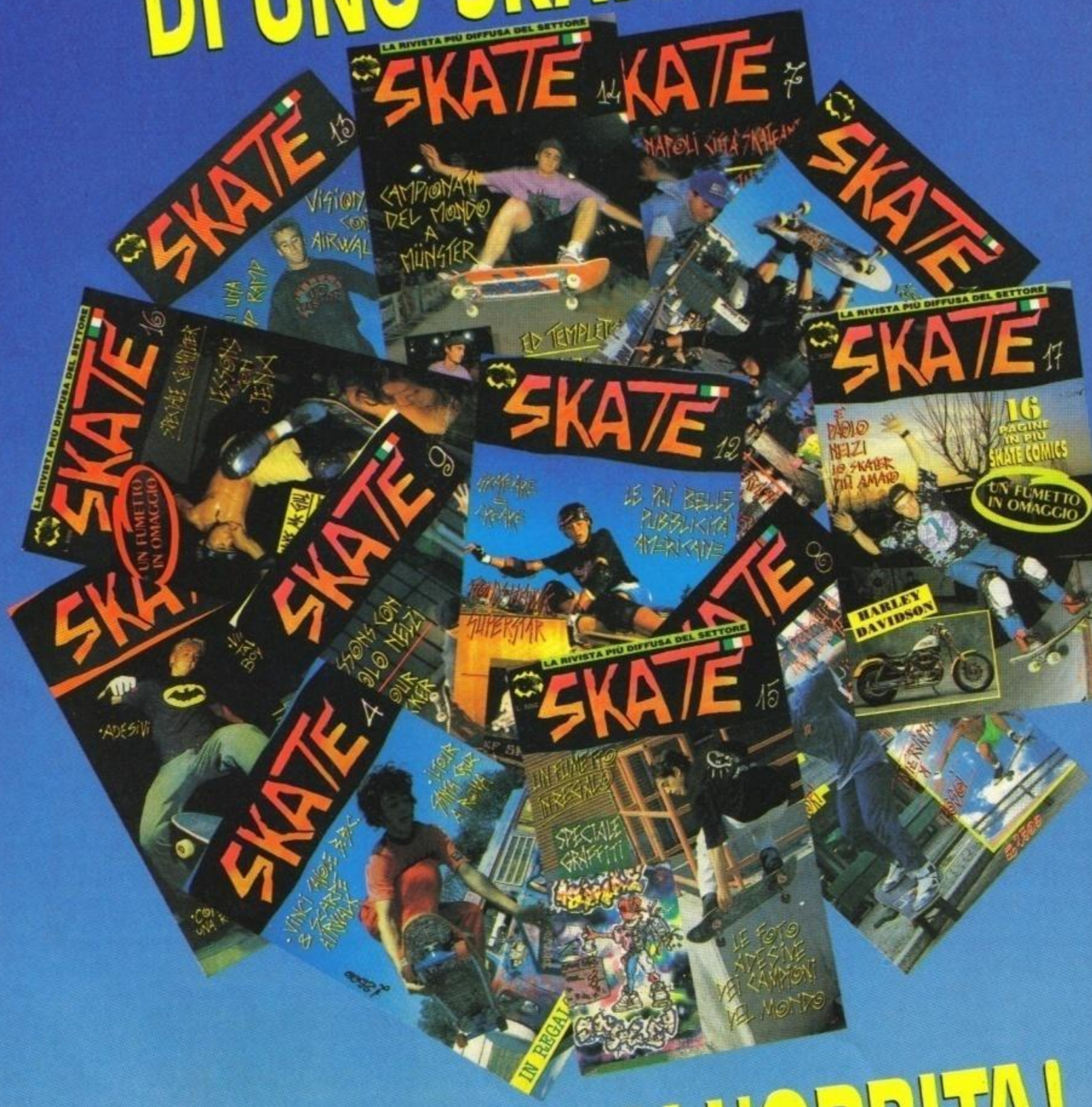
Importazione diretta da Giappone ed America
in tempo reale

Macchine Originali Giapponesi in versione SCART - Assistenza Tecnica
Corrispondenza su rete nazionale

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Fabio Rossi

MADRE PESCE (Algeria)
Gioco praticato dai bambini indigeni di Blida. "I giocatori si pongono su un campo diviso in due parti da una linea. Si cerca di approfittare della disattenzione altrui per superare la linea. Chi ci riesce dice: *Madre Pesce, sono nel tuo mare, mangio la tua carne, bevo il tuo sangue*, e fugge. Se gli avversari riescono a fermarlo prima che torni nella sua metà campo, lo fanno prigioniero. Quando tutta una squadra è stata fatta prigioniera il gioco finisce e i vincitori dicono ai vinti: *In voi c'è un asino.*"
(cit. da *Guida ai Giochi* di R. Alleau, vol. II)

Benvenuti a **Playmaster**, l'unica rubrica di trucchi che vi spiega le regole dei divertentissimi giochi dei villaggi africani. Dopo questo coltissimo inizio, passiamo ai trucchi per giochi più conosciuti...

TUTTI I FORMATI

SCI

Il seguito del gioco di inseguimenti automobilistici della Taito sembra avere avuto un gran successo tra i lettori. Se fate parte della schiera di appassionati, sappiate che... con un joystick con autofire è più facile ammazzare i nemici di fine livello?!? Ma che razza di trucco sarebbe?

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Lo stesso tizio che ha mandato il "trucco" di *SCI* dice che:
RAPHAEL è la peggior tartaruga, senza particolari abilità.
MICHAELANGELO è l'ideale per nuotare
LEONARDO fa più male degli altri ai nemici di fine livello
DONATELLO è ottimo per i combattimenti "normali".
Quando incontrate Shredder, scegliete Donatello e saltate sopra la sbarra più in alto, poi usate il Bo per colpire al di sotto della sbarra senza rischiare nulla.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C64

TOTAL RECALL

Penso che questo gioco sia troppo difficile, e mi ha fatto piacere scoprire che scrivendo **LIFE STILL GOES ON** sulla tabella dei record si attiva un cheat mode. Con il gioco in pausa e premendo il tasto con la freccia si passa infatti al livello successivo.

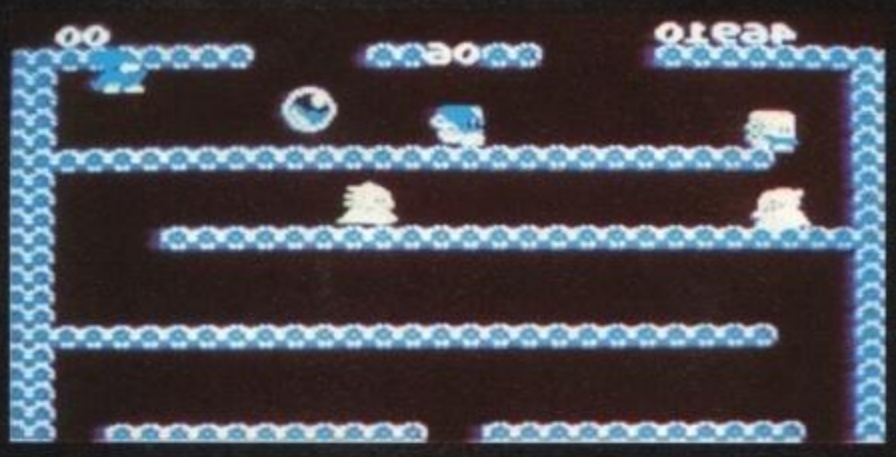
RICK DANGEROUS

Questo classico platform della Firebird è un'altro di quei giochi praticamente impossibili da terminare senza impazzire... o senza ciccia-mode! Se ad esempio scrivete **BBOOIINNGG** sulla tabella dei record, potete poi saltare (!) al livello successivo premendo tutti i tasti sulla sinistra della tastiera.

AMSTRAD

FREDDY HARDEST

Ma c'è davvero qualcuno che gioca con questa assurdità spagnola? Se siete tanto rovinati da farlo, potrebbe farvi piacere sapere che il codice per la seconda parte del gioco è **897653**.



BUBBLE BOBBLE

Gran bella conversione in tutti i formati: tanto bella che potrebbe venirvi voglia di provare a battere **ZZZ133VZZZZZZ4ZZZ1Z4V44ZZ1Y24V32** sullo schermo dei titoli! Piaciuto l'effetto? E dire che era tanto intuitivo...

GEMINI WING

In questo shoot 'em up è possibile incominciare da un livello a piacere inserendo la password corretta. Menomale che qui a C+VG le conosciamo tutte...

1. **THESTART**
2. **EYEPLANT**
3. **WHATWALL**
4. **GOODNITE**
5. **SKULLDUG**
6. **BIGMOUTH**
7. **CREEPISH**

NINTENDO

DOUBLE DRAGON 2

Questo trucco è riservato ai giocatori più caotici di questa cartuccia tutta pugni e calci: sembra che selezionando una partita per due giocatori ("**2 PLAYER B**") si possa massacrare il giocatore rosso e assorbirne tutta l'energia! Divertente...

TRACK AND FIELD 2

Eccovi tutte le password per i vari livelli del gioco!

DAY 2: DHLK*4ZLG
DAY 3: DRLKQ3Z1G
DAY 4: GRLK*3Z1G
DAY 5: DR1KQ4PLN
DAY 6: MBH+*4P1(cuoricino)
DAY 7: ZB(giù)WQ3PLN
DAY 8: R(giù)B55PPL1

FAXANADU

La cosa più bella di questo trucco è il nome dell'autore: Roar Kvakland! Sua madre doveva proprio odiarlo... ma voi lo amerete grazie alla sua super password:**dLb? cv?,IFNIzaEQhCEIQg**

SPECTRUM

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Questa versione si meritava il titolo di CVG HIT! che le abbiamo dato qualche numero fa, no?
Per renderla ancora più divertente provate a tenere premuti **1**,**A**,**X** & **"**, oppure provate con **True Video**, **Inv Video**, **Delete**, **Graph**, **Extend Mode**, **Edit**, **Caps Shift**, **Caps Lock**, **Symbol Shift**,,(è una virgola!) & **A**.

Se poi il film vi è piaciuto, gioite sapendo che è in preproduzione la seconda parte, intitolata *The Secret of the Ooze...*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BACK TO THE FUTURE 2

Trucco vecchio ma funzionale. Se morite nei livelli 2 o 4 e scegliete "**no**" quando vi viene chiesto se volete giocare ancora, potete fare avanzare il nastro senza riavvolgerlo e passare così al livello successivo con FF vite, che in esadecimale corrisponde a 255! Urrà!

AMIGA

GREMLINS 2

Il gioco "liscio" è davvero frustrante in maniera micidiale. La cosa migliore è farci una partitina veloce, scrivere **SINATRA** sui record e ritrovarsi con vite infinite, anche se nel film il protagonista ne usava una sola...

DRAGON BREED

Mettete il gioco in pausa e scrivete **IREM**. Il rettile volante avrà vite infinite a disposizione, e premendo **N** passerete addirittura di livello.

ATOMIC ROBOKID

La Activision ci aveva rivelato questo trucchetto sei millenni fa, e ci sembra proprio il momento di passarlo anche ai nostri lettori. Mentre vi trovate sullo schermo dei titoli, scrivete **TUESDAY 14TH**, e vi ritroverete invasi da Robokid che non aspettano altro che spiaccicarsi!

ST DRAGON

Uno shoot 'em up che, convertito, è addirittura più difficile della versione a gettoni! La cosa migliore da farsi è di inserire il **CapsLock** mentre giocate e scrivere una delle seguenti parole seguite da un numero da **5** a **10**:
LEVEL vi porta al livello desiderato.
LIVES fornisce vite infinite.
WEAPON inserisce armi potenziate.
CREDITS attiva crediti infiniti.

ROBOCOP 2

Scrivete **SERIALINTERFACE** sullo schermo dei titoli: una volta iniziato a giocare con **F9** riporterete al massimo l'energia e con **F10** passerete di livello. Cyberultraviolenza!

MONTY PYTHON

Per chi conosce la serie televisiva inglese questo trucco era evidente: basta scrivere **SEMPRINI** sulla tabella dei record e nel corso del gioco verranno evidenziati tutti i bonus nascosti!

DRAGON'S LAIR 2: TIMEWARP

Questo tipo di giochi io li odio con tutte le mie forze: se siete stati tanto furbi da spendere un ghieulione di sterline canadesi per comprarvelo, almeno fatemi il piacere di caricarlo, battere **RETURN** e **GET◂MORDROC DIRK** ...

MEGADRIVE

SUPER HANG-ON

Che bel gioco! L'unico problema è che prima di potersi permettere una moto decente si diventa vecchi: una soluzione potrebbe essere la password **GFF3F54&-F25564**, che vi fa ritrovare con 9,999,999,900 dollari in tasca. !

LYNX

RAMPAGE

Se avete visto *King Kong* (il film, non quello vero che abbiamo qui in redazione) capirete la logica profonda di questo trucco, altrimenti... fatelo lo stesso! Dato che la donna vestita di rosso è Fay Wray, se la prendete e ve la portate in giro per la città vi pigliate un bel megabonus!

GAMEBOY

BUBBLE BOBBLE

C'è qualcuno (indovinate chi...) che ha trovato tutte le 100 password del gioco. Ecco le migliori:

10. XGL1	**60. CZBF**
20. FGL1	**70. WGB3**
30. 5GB1	**80. GGBW**
40. JGBF	**90. 4GBW**
50. 1GBF (JAM)	**100. KGBJ**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

C'è un modo molto semplice per allenarsi in tutti i sottogiochi di questa giocatissima cartuccia: basta premere insieme **SELECT**, **A** & **B**, e non ci sarà Shredder che tenga!

PC ENGINE

SHINOBI

Una conversione stranamente deludente per questa superconsole: menomale che tenendo premuti **SELECT** e **I** sullo schermo dei titoli potete divertirvi con il music test.

IMAGE FIGHT

Sound test anche in questo gioco, nonostante la qualità sia circa 36.000 volte superiore: basta premere **SELECT** sullo schermo dei titoli!

DARIUS PLUS

Lo avevamo scoperto già da un po', ma ci eravamo dimenticati di dirvelo: per scegliere il livello di difficoltà bisogna premere **SELECT** e **I** sullo schermo dei titoli. Se volete continuare a giocare da dove siete deceduti, premete **SELECT** e, nel caso vi interessasse, sappiate che il percorso basso è sempre il più facile!

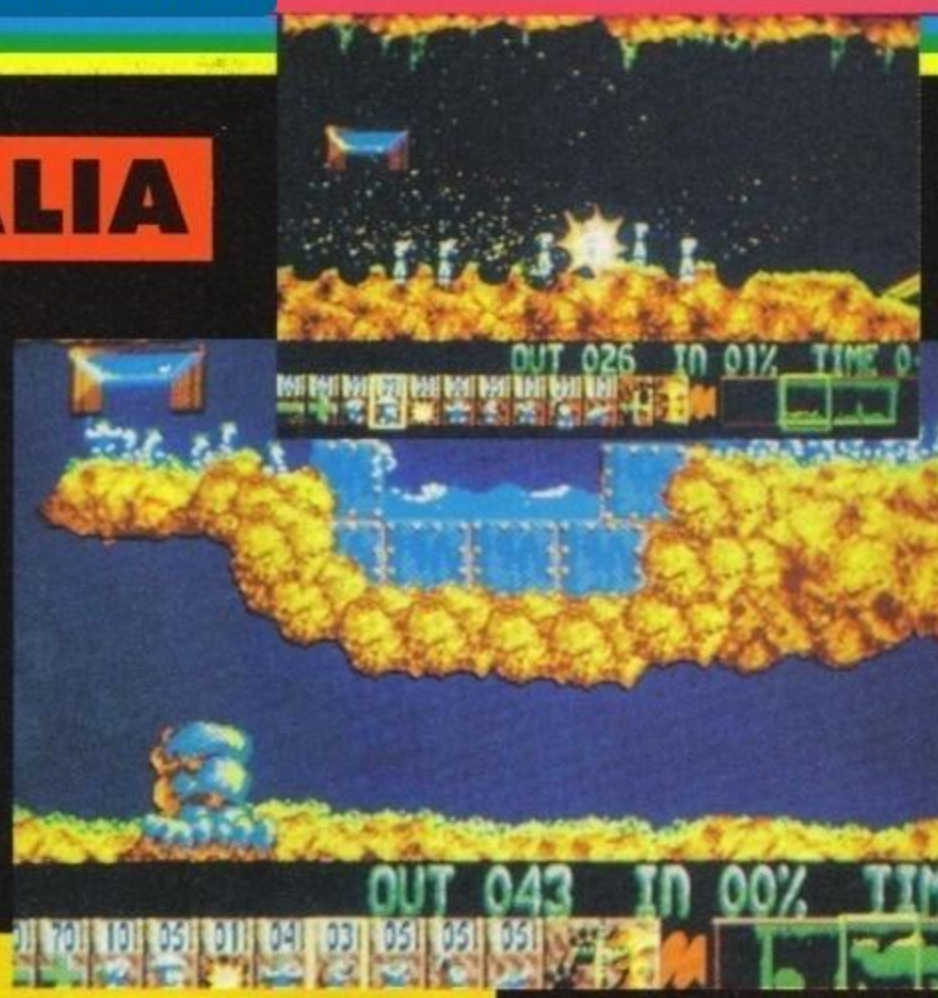
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER ITALIA

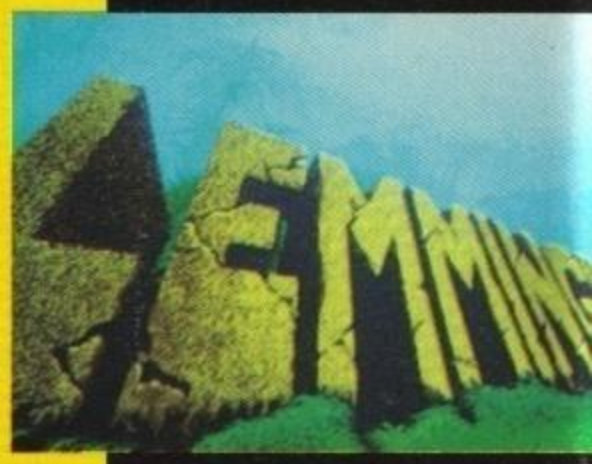
LEMMINGS TUTTI I CODICI!

C'è un nostro lettore che si fa chiamare The Avenger 2, ed è un tipo veramente strano. Il fanciullo è riuscito a spedirci per primo tutti i codici di accesso ai 120 livelli di *Lemmings*, ma dopo una simile impresa doveva essere un po' esaurito, visto che si è dimenticato di indicare il suo vero nome e indirizzo. Avenger, se mi senti batti un colpo! Qui c'è un abbonamento gratis per te, ma come faccio a intestartelo se non so chi sei?



CODICI PER 1 PLAYER

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYEHM
1		HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
2	IJHLDJBCCW	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
3	NHLDHBACDR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4	HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
5	LDHBAJLFCT	NHLDIBADEU	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6	DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7	HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8	BINNNDLICK	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
9	BEKJMDHJCL	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEV	DHFIJLLGGU	HLDIFINEIV
11	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	OLHCEKNNCO	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15	LCENLMDPCL	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHMDIJIP
16	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	OJMDIFALIY
18	IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26	IJHMFHBKDQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27	NHAFHBALDN	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIKLLGJL
29	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVELOCISSIMI

CADARIO

konix

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING £ 29.000

SPEEDKING AUTOFUOCO £ 33.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO £ 39.000

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

NAVIGATOR AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

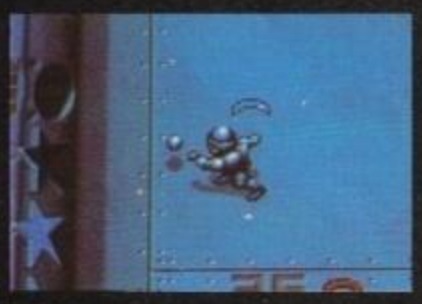
SPEEDBALL 2 LA GUIDA DEFINITIVA PER AMIGA E ST

Ecco una di quelle strategie complete che, assieme alle megasoluzioni, ci piacerebbe stampare molto più spesso. Ricordate che spedendoci cose del genere vi beccate l'abbonamento omaggio...

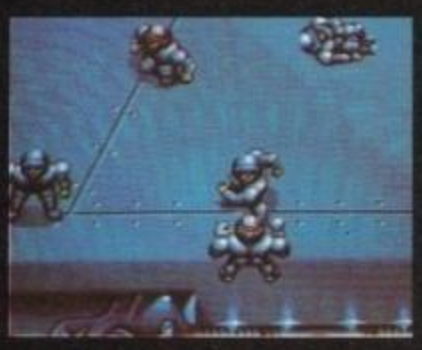
COME SEGNARE

Ci sono un sacco di tattiche possibili, ma questa funziona più spesso delle altre:

- Andate nell'angolo del campo avversario, appoggiati alla parete e a circa tre giocatori di distanza dalla linea di fondo. Lanciate una palla alta orizzontalmente oltre la porta, e se tutto va bene ci dovrebbe essere un centravanti pronto a riceverla e tirarla in porta!



- Altrimenti, mettetevi quasi a centro campo e correte verso la porta avversaria usando il centravanti o un centrocampista. Simmetricamente rispetto al portiere ci dovrebbe essere un'ala, a cui potete passare la palla e far segnare un punto!



- Terza tecnica (ultraviolenta): correte contro la porta esattamente al centro del campo, e quando il portiere esce andategli addosso premendo velocemente il pulsante di fuoco. Lo dovreste travolgere e segnare ancora!

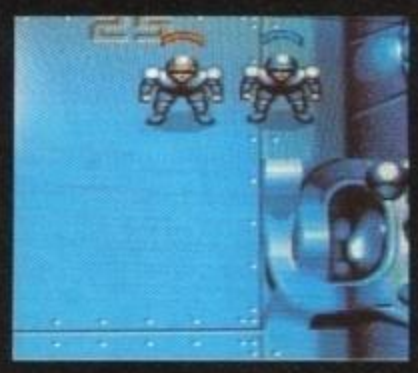
LE STELLE

Oltre a segnare, un ottimo modo per fare punti è di colpire le stelle che si trovano nella metà campo avversaria. Ogni stella colpita vale due punti, e attivandole tutte e cinque si prendono dieci punti bonus! Se invece spegnete le stelle nella vostra metà, il punteggio dell'avversario diminuisce - ricordatevi, sono queste raffinatezze che fanno vincere le partite!

I FUNGHETTI BONUS

Non hanno niente a che fare con *Mario Bros*, ma spuntano dal terreno nei pressi del centrocampo.

Se li prendete a pallonate, la palla rimbalzerà via velocissima come in un flipper e voi guadagnerete altri due punti. Il bello è che mettendosi bene si può palleggiare abbastanza a lungo con il funghetto facendo un sacco di punti!



I MOLTIPLICATORI DI PUNTI

I moltiplicatori sono quei cosi pieni di curve sui lati del campo.

Quando fate passare la palla dentro di essi si accende una luce del vostro colore e - in caso - si spegne quella dell'avversario.

Quando la vostra luce è accesa ogni goal vale quindici punti e ogni manovra da due punti tre!

Con due luci invece si prendono venti punti per goal e quattro per bonus, quindi conviene dedicarsi come prima cosa a questi strani aggeggi moltiplicatori.

FAR MALE AGLI AVVERSARI

E' una delle cose più facili, soprattutto perché le cose tonde che sporgono dalle pareti se vengono colpite caricano la palla di energia, e se la tirate contro i nemici li danneggiate pesantemente! La cosa migliore è elettrificare la palla e tirarla al portiere avversario...

LA PALESTRA E' TUTTO

Non state a perdere tempo spendendo soldi per i singoli giocatori: se avete abbastanza denaro modificate le caratteristiche collettive della squadra, e ritoccate in un secondo tempo i gruppi di gioco.

Spendete soldi su un solo giocatore solo quando siete ricchissimi - non è facile rimanere feriti.

TRUCCHI &TATTICHE

- Siate aggressivi - dopotutto siamo nel 2100!
- Occhio al portiere. Rischiare l'autogoal non è poi tanto difficile!
- Continuate a fare passaggi: i giocatori si ridispongono automaticamente nel migliore dei modi.
- Ricordatevi dei tunnel di teletrasporto e fate impazzire gli avversari!

- L'icona "No Entry" paralizza gli avversari e segnare diventa un giochetto da ragazzi. OK, ora siete pronti per giocare a *Speedball 2*... e anche nel Campionato Mondiale di *Madre Pesce*!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

COME FUNZIONA "S.O.S."

E' con immenso piacere che vi comunico che questa rubrica ha riscosso un notevole successo, segno evidente che voi lettori seguite assiduamente la nostra (e vostra) rivista e desiderate contribuire affinché diventi la migliore del settore (se non lo è già). Per chi ancora non conoscesse SOS, rammento che questo spazio è dedicato interamente ai lettori con problemi in vari videogiochi e alle soluzioni dei sopracitati problemi da parte nostra o di altri lettori più abili o fortunati. Ogni quesito è contrassegnato da una sigla che indica il computer (o la console) in questione e da un numero d'identificazione: se desiderate rispondere ad una domanda di un altro lettore mi raccomando di scrivere la sigla di riconoscimento del problema (non ho un database incorporato nel cervello) e di indirizzare il tutto a C+VG S.O.S. - Gruppo Editoriale Jackson, Via Pola 9, 20124 Milano. E ricordate che alla fine dell'anno chi avrà inviato più soluzioni vincerà un abbonamento alla nostra stupenda rivista! Cosa aspettate a scrivere?

PROBLEMI

ST0001 - Spherical
Come si supera il 31° quadro?
Flavio Condò

C640002 - Zak McKracken
Come si fa a prendere il cristallo giallo chiuso nella statua?
Simone Calloni

AMY0001 - Mad Professor Mariarti
Qualcuno conosce un cheat mode o un trucco per riuscire a superare l'ultimo livello?
Marco Trentin

SMS0001 - SPELLCASTER
Come si supera il punto in cui Kane si inoltra nell'oceano e incontra gli spiriti?
Filippo Lodi

NES0003 - Legend of Zelda
Come si supera il settimo labirinto?
Alberto Belli

C640003 - Mystere
Come si apre la porta del castello?
Massimiliano Calandrini

NES0004 - Legend of Zelda
Dove si trova l'arco per uccidere il nemico finale del sesto livello?
Luigi Pisanello

AMY0002 - Operation Stealth
Dove si trova il contatto segreto, appena usciti dall'aeroporto?
Giorgio Popescu e Flavio Condò

SOLUZIONI

AMY0002 - Operation Stealth
La soluzione non è così semplice come sembra. Se volete un buon aiuto fate esattamente ciò che segue: usciti dall'aeroporto e preso il taxi che vi porta nel centro città entrate nella banca a sinistra, cambiate i soldi per due volte di fila dal cassiere, tornate in piazza e comprate un garofano (segno di riconoscimento) dalla fiorista. Ora indossatelo e imboccate la strada verso l'alto per sedervi sulla panchina del parco. A questo punto aspettate un attimo e recuperate la chiave consegnatavi dall'agente in agonia: adesso scappate in fretta e furia verso la banca, dirigetevi verso la cassetta di sicurezza e... il resto dovete risolverlo da voi, altrimenti che razza di videogiocatori siete? Noi un aiuto ve l'abbiamo dato: comunque sappiate che siete solo all'inizio di *Op. Stealth*...

C+VG

Fai la scelta giusta!
Vai da PIXEL
LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.
Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio
Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE

NEMO

Il più nuovo e più grazioso coin-op della Capcom è basato sulle avventure di Little Nemo, un personaggio che apparve per la prima volta in una serie di strisce a fumetti di grandissimo successo in America durante gli anni' 30.

Così Nemo si ritrova sballottato in questo platform-game in compagnia del suo amico Flip (si può giocare in due contemporaneamente), dove deve battagliare con un'incredibile varietà di nemici attraverso sei livelli di azione psichedelica.

Lo scopo del gioco è salvare il re della Terra del Sonno, una missione zeppa di pericoli e di situazioni strampalate come "passeggiare" sopra un treno in miniatura lanciato a folle andatura su alcuni saliscendi, combattere attraverso un sistema di ingranaggi di un gigantesco orologio e attraversare la Terra delle Nuvole.

La grafica è davvero superba, con paesaggi stupendi e personaggi simpaticamente paffuti, e il sonoro si adatta perfettamente all'azione.

Nemo in realtà non è un videogioco difficile, diversamente dalla maggior parte dei coin-op targati Capcom: bastano poche partite per terminarlo, ma vale la pena giocarlo già solo per il suo lato estetico. Inoltre riuscire a finirlo con una sola partita saltando sulla testa degli avversari per fare più punti possibile è sicuramente un'impresa già più difficile e meritevole di menzione.

CAPCOM

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	87

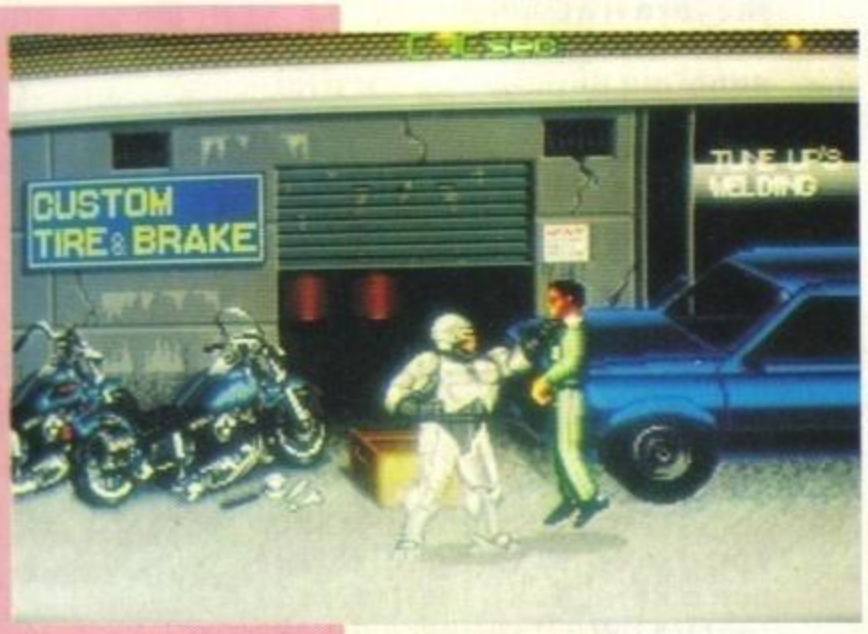
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE ACTION

ROBOCOP II

E ci risiamo con la "viuuulenza"!
Ma questa volta hanno veramente esagerato: tra i vari ambienti in cui Robocop si esibisce troviamo addirittura una sala giochi e i perfidi osano blastare i coin-op in essa contenuti!
Aargh! Sangue del mio sangue!
A parte ciò *Robocop II* non è molto meglio dell'originale, dà sempre l'idea di un eroe sgraziato e poco agile, ma nel contempo troppo più forte degli avversari, almeno nella fase a scorrimento orizzontale; c'è poi una specie di tiro al bersaglio ed infine la caccia al van di Cain a bordo di una moto Harley Davidson.
La grafica non è malvagia, anche se non dovete farvi ingannare dalla stupenda schermata iniziale, e il sonoro è abbastanza adeguato allo svolgimento dell'azione.



DATA EAST

GRAFICA	84
SONORO	86
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	81

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL

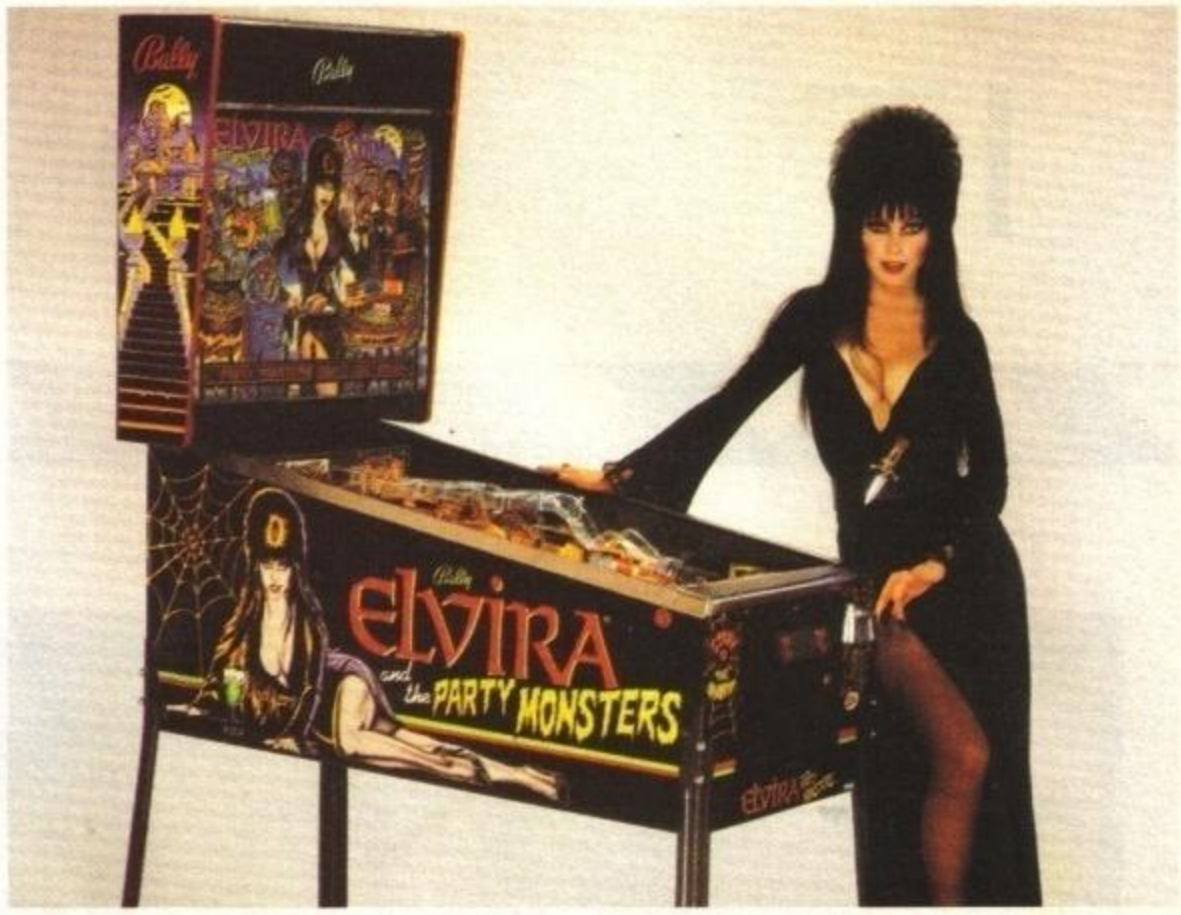
Non poteva mancare! In una sezione interamente dedicata alle più recenti novità a gettone, come si potevano dimenticare i flipper? Queste meravigliose macchine tutte luci lampeggianti e suoni spettacolari stanno vivendo un periodo di rinascita e in queste due pagine recensiremo ogni mese il meglio della produzione mondiale. Cercheremo di raccontarvi tutti i segreti dei flipper che troverete nel bar sotto casa nei prossimi mesi, e vi lasciamo immaginare la faccia che farà il gestore quando accumulerete milioni e milioni di punti già dalla prima partita!

Oltre alle recensioni degli apparecchi in circolazione, nella colonna BONUS troverete curiosità, consigli di gioco, recensioni di vecchi successi e le risposte a tutte le domande che vorrete fare al nostro superesperto. Ad esempio, vi siete mai chiesti come funziona il TILT? Sarà vero che sotto il piano di gioco ci sono dei magneti che attirano la pallina verso la buca? (Aargh!!! No che non è vero! NdR). Inoltre, se la rubrica avrà il successo che merita non è da escludere che ci scappi un torneo o qualche concorso...

Un'ultima parola sui nomi di queste due sezioni: *Pinball Wizard* e *Bonus* erano i titoli di due pagine dedicate ai flipper che venivano pubblicate sul glorioso Videogiochi, il mensile edito dalla Jackson dal gennaio 1983 sino al maggio 1987. Inviate le vostre lettere a

**C+VG/Pinball Wizard,
Gruppo Editoriale Jackson,
V. Pola 9, 20124 Milano**

E ora, lasciamo la parola a Federico "Wiz" Croci!



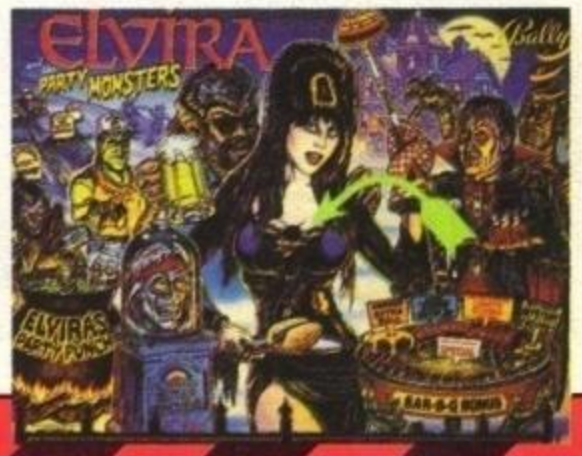
ELVIRA

(Bally/Midway)

Elvira: non so quanti di voi avranno visto l'orrendo film, ma sicuramente conoscerete l'avventura per computer uscita dalla Accolade dopo diverse vicissitudini economiche della Horrorsoft, casa produttrice originale. Menomale che la suddetta avventura non ha niente a che vedere con il film! Elvira, interpretata da una certa Cassandra Pettersen, è una famosa presentatrice di rubriche rock e heavy metal, nonché di film del terrore (avete presente il vecchio Zio Tibia di Italia 1?) sulle televisioni anglosassoni. Ora la Bally ha prodotto questo flipper veramente interessante. La terza cosa che noterete in esso sarà sicuramente l'incredibile e lunghissima rampa in plastica che fa compiere alla pallina un giro panoramico di tutto il piano di gioco. Ogni tiro della rampa accende una lettera della parola **Elvira:** una volta completata, si possono ottenere ben tre milioni di punti tutti insieme entrando nel tunnel sotto al teschio di sinistra. La stessa salita, dopo un certo numero di tiri consecutivi, vi darà un milione di punti.

Si possono avere sino a tre palline contemporaneamente in gioco, caratteristica (detta *Multiball*) molto sfruttata nei flipper più recenti. Notevoli anche i *pop-bumper*, che sarebbero quelle specie di funghetti di plastica che quando vengono colpiti fanno schizzare via la pallina: qui si muovono su e giù, quasi rimbalzando sul piano di gioco! Inoltre, ci sono anche due pupazzetti di gomma che ballano al ritmo della musica: non servono a niente, ma fanno scena!

Nel caso vi stiate ancora chiedendo quali fossero le due cose che dovrebbero attirare per prime la vostra attenzione, osservate da vicino il vetro illustrato della testata! Vi dico questo per chiedervi se avete mai visto la versione "censurata" di questo gioco. Infatti, all'acquisto del flipper viene fornito anche uno speciale adesivo per coprire convenientemente le forme di Elvira. Inoltre, via software, è possibile censurare alcuni suoni e frasi digitalizzate (ad esempio c'è un "Mmmm, bell'organo!" sentito dopo un pezzo digitalizzato che potrebbe non renderlo adatto alle parrocchie). Decisamente un flipper che dà soddisfazione, soprattutto se giocato con il volume altissimo (e non censurato...)!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

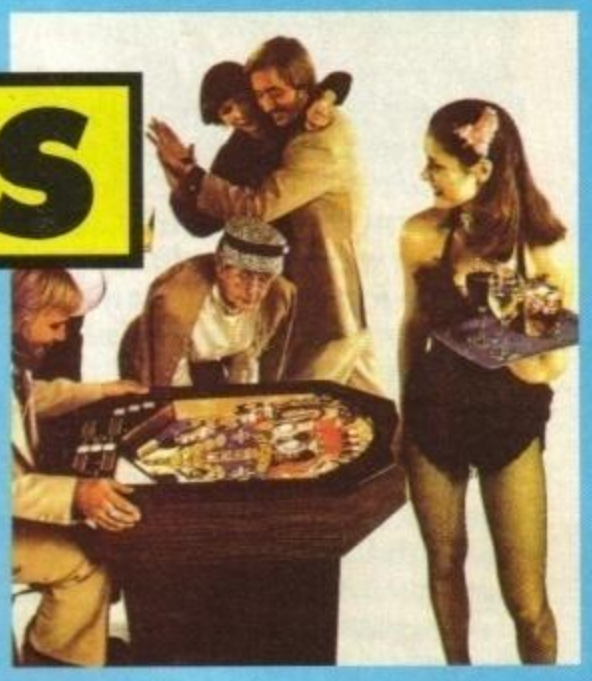
THE SIMPSONS
(Data East)

Lettore: "Come! La Data East produce anche flipper?!?" Esatto! E' dal 1987 che una filiale californiana ha deciso di entrare nel settore. La sua caratteristica principale è di progettare e costruire flipper ispirati a film, telefilm e persino videogiochi da computer come *Robocop*, di cui la Data East ha prodotto anche la versione a gettoni. *The Simpsons* è un cartone animato molto famoso al momento negli Stati Uniti e racconta le vicissitudini di una famiglia americana, tipo *I Robinson*. E anche se non conosciamo ancora Bart, il protagonista, il flipper non manca di interesse! Con gli effetti sonori in *Digital Stereo*, una caratteristica unica della Data East, sa come attirare l'attenzione! Costringete il gestore ad alzare il volume...

Il gioco è semplicissimo: consiste principalmente nel completare la parola **SIMPSONS** salendo sulla rampa di sinistra, per ottenere poi un milione di punti tondo tondo tutto in una volta. Le regole dei flipper sembrano spesso semplicio peggio ancora tutte uguali, ma nonostante lo scopo del gioco sia sempre simile (ovvero fare punti e/o continuare a giocare il più possibile con la stessa moneta), quel che cambia sempre è la difficoltà e il modo per arrivarci!

Una curiosità: la Data East ha anche acquistato, l'anno scorso, i diritti sul film *Batman*. Non riesco a immaginare come sarà, ma non capisco nemmeno perché ci stiano mettendo tanto!

BONUS



I PIU' IMPORTANTI PRODUTTORI DI FLIPPER

Gottlieb: Fondata a Chicago (USA) nel 1920 da David Gottlieb. Ha cambiato nome, passando da **Mylstar** sino all'attuale **Premier**. E' stata persino comprata (e poi rivenduta) dalla Columbia Pictures.

Williams: Fondata a Chicago nel 1933 da Harry Williams, l'inventore del tilt. Dal 1986 è il più importante costruttore mondiale di flipper. Controlla la **Midway**, che dal 1988 costruisce i giochi commercializzati con il marchio **Bally/Midway**.

Bally: Fondata sempre a Chicago nel 1931 da Raymond Maloney, un ex-distributore Gottlieb che, non riuscendo a soddisfare tutte le ordinazioni di giochi che riceveva, decise di produrne in proprio. Principale costruttore mondiale nella prima metà degli anni '80, ha chiuso nel luglio 1988 la sezione flipper vendendo il marchio alla Williams. Continua però la costruzione di giochi d'azzardo (slot machine, Bingo, ecc.) e la gestione di sale giochi e alberghi, per la maggior parte a Las Vegas.

Atari: Ha prodotto alcuni flipper fra il 1977 e il 1979, tra cui il mastodontico *Hercules*, il più grosso flipper mai commercializzato: era alto 2 metri e 20, e la pallina (di plastica) aveva un diametro di 8 centimetri!

Chicago Coin: Fondata nel 1931, ha cambiato nome (e proprietario) nel 1976 diventando **Stern Electronics**. Ha chiuso nel 1984.

Data East: Fondata dalla Data East giapponese (che produce solo videogiochi) negli Stati Uniti, con a capo Gary Stern (figlio del proprietario della Stern Electronics) nel 1987.

Game Plan: Fondata nel 1978 da Wendell McAdams, un ex-progettista della Chicago Coin. Ha prodotto flipper sino alla chiusura definitiva della ditta, avvenuta nel 1985. Famosissima per i suoi *cocktail table*, flipper "a tavolino" adatti per i bar.

Zaccaria: Una delle poche ditte non americane che è riuscita a ottenere una certa fama anche negli stessi Stati Uniti, oltre che in Europa. Fondata nei pressi di Bologna nella prima metà degli anni '70 dai fratelli Zaccaria, nel 1988 ha cambiato nome e proprietario diventando **Mr. Game**.

CURIOSITA'

Flipper: In Italia (e in Francia) si chiama così il tipo di gioco; in realtà in inglese il vero nome è *pinball*. I flipper (pinne) sono infatti solo le due "palette" comandate dai pulsanti ai lati del mobile, con le quali si cerca di mantenere in gioco la pallina. Sono un'invenzione "recente": furono infatti introdotti dalla Gottlieb (presto copiata dagli altri produttori) nel 1947 con il gioco *Humpty Dumpty*, che ne aveva ben sei! Erano disposti sul piano in modo ben diverso da quello che noi oggi conosciamo, ed erano persino orientati differentemente. Solo più tardi la Williams li piazzò nel punto in cui sono rimasti, con pochissime eccezioni, sino a oggi. Nei primi giochi con questo meccanismo e sino al 1969, le palette recavano sopra la scritta flipper per meglio iidentificarle: dato che i primi esemplari in Italia sono arrivati nel 1954, i giocatori cominciarono a chiamarli con l'unica scritta sempre uguale anche nei diversi modelli: **Flipper**, appunto. Queste palette erano più piccole del tipo usato oggi, che fu introdotto dalla Williams nel 1969 con il gioco *Hayburners II*. Nei giochi precedenti il 1947 si tirava semplicemente la pallina; l'unico modo per influenzarne l'inesorabile discesa era quello di scuotere l'apparecchio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

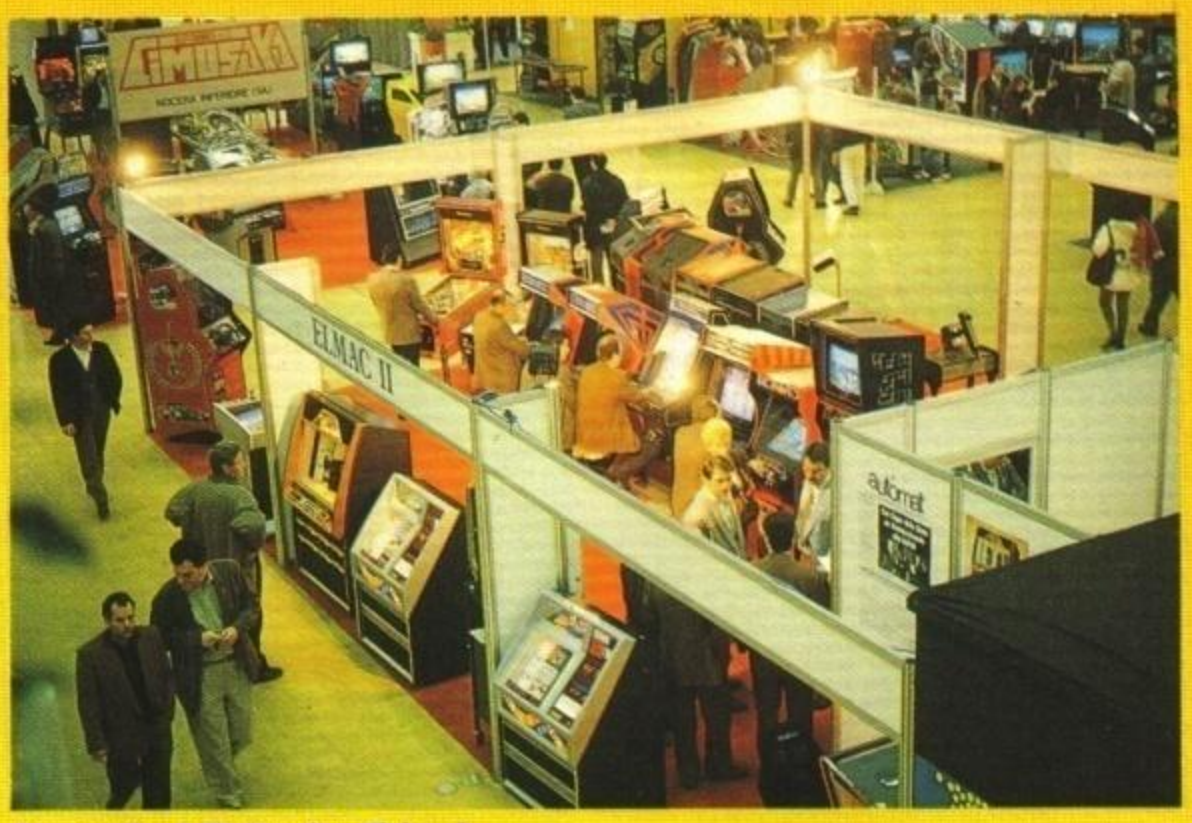
http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE FIERA

ARCADE

ENADA '91

Il nostro esperto di coin-op Maurizio Miccoli ci ha rifilato un bel "pesce d'aprile": si è preso tre giorni di ferie con la scusa di farsi un week-end più lungo del solito a Rimini. Però non ha detto a nessuno che lì c'erano due mega-padiglioni pieni zeppi di nuovi videogiochi, ai quali si poteva giocare GRATIS!!!



Panoramica dall'alto: ciao, Tiziano!

Ebbene sì: è vero! Li ho buggerati tutti! Tutta la redazione è inferocita per i miei quattro giorni di "full immersion" alla terza edizione dell'ENADA Primavera, mostra del divertimento automatico.

Con la scusa che ero in ferie ho potuto giocare nove ore al giorno (più un supplemento post-cena al Central Park, una delle più belle sale giochi di Rimini) ma ora mi hanno messo in castigo, obbligandomi anche a fare quest'articolo.

A Rimini ho rivisto tanti amici, che mi hanno spiegato come alle ultime fiere di settore svoltesi in gennaio a Londra (ATEI) e Francoforte (IMA) si era notato un trend piuttosto stanco ed apatico, con una certa carenza d'idee. Vuoi vedere che il genere "home" opererà il sorpasso e si invertirà il processo di conversione?!

Allora mi sono chiesto perché non c'era *R360* della Sega (non male come idea! - vedi C+VG n°4) e la risposta me l'ha fornita Masahiro Nakagawa, presidente della Sega Enterprises, che mi ha spiegato che il videogioco suddetto in realtà è il primo risultato di un nuovo reparto della sua ditta, dedicato alle "attrazioni" di maggiori dimensioni che utilizzeranno la tecnologia dei videogiochi unita a quella della robotica, e che la "pallina" costa la bellezza di 110.000 dollari! Non preoccupatevi, non ho imparato il giapponese: l'intervista è comparsa sulla rivista di settore *Games Industry*; comunque tutto ciò significa che sarà più probabile trovare *R360* in un Luna Park che in una sala giochi!

Lasciamo perdere gli assenti (però un giretto l'avrei fatto volentieri) e vediamo cosa ci prospetta il futuro in sala giochi. Ci sono due tendenze contrastanti: la prima che mira alla spettacolarità e quindi privilegia le grosse sale giochi che dispongono di molto spazio e di grossi mezzi finanziari. In questa linea possiamo collocare i mega-cabinati semoventi, il nuovo laser dell'Atari, il *Mega-Show* e *Final Lap II*.

Dall'altra parte ci sono i mobili multischeda e addirittura le schede multigioco (per non parlare dell'esplosione del Neo-Geo) che possono valorizzare anche un piccolo locale.

Dell'ultimo laser dell'Atari, *Mad Dog McCree*, già vi ho parlato nel numero scorso di C+VG: posso solo aggiungere che è già disponibile anche una versione con le scritte e il parlato (con una leggera inflessione yankee) in italiano, il che lo rende sicuramente ancora più attraente, anche se il costo della partita non sarà basso, visto quello del gioco (25 milioni!).

Il *Mega-Show* è costituito da una mega-console angolare, con quattro posti a sedere e un mega schermo sul quale può essere proiettata qualsiasi immagine, compresi quindi i videogiochi, grazie ad un proiettore Vidikron: la risoluzione è eccezionale ed in pratica sembra di essere al cinema! Il gioco in mostra era *Street Fighter II* e il risultato è veramente spettacolare; il costo poi non è nemmeno eccessivo, visti i prezzi in circolazione: 15 milioni. E questo è solo il primo passo: chissà se riusciremo a vedere anche in Italia il "mostro" che ha costruito la Namco per le sue fiere (visto sulla rivista *Euroslot*), con ben 14 postazioni disposte a cerchio?!

Final Lap II l'avevo già visto in circolazione: vi ricordo solamente che oltre la Suzuka del primo modello offre la pista di Monza, di Monaco e degli USA (in pratica la *Test* di *Pole Position II* percorsa in senso inverso). In realtà *FL2* è un pretesto per parlare di un'altra novità a livello di cabinati: il *G.T. Twins*, che permette di simulare una gara tra due corridori con una sola scheda logica (il prototipo montava appunto *FL2*), ma con due monitor giganti e due macchine che si muovono avanti e indietro, secondo la posizione che occupiamo in gara. Questo è solo un esempio del continuo miglioramento dei cosiddetti "prontoscheda universali", che riceve un forte impulso di riflesso anche dall'apertura dei paesi dell'est. Questi

La giusta fine dei perdenti...

Lo sbirro più bravo del mondo in *A.B.Cop*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE FIERA

La Williams alla riscossa con il football americano

Dai, "menaje"!!

stanno saccheggiando i magazzini di tutt'Europa, alla ricerca di videogiochi usati (più economici), per cui le ditte italiane stanno invadendo i paesi occidentali con la loro alta tecnologia: avete notato quanti mobili nuovi ci sono anche nelle nostre sale giochi?

Ma c'è anche chi è nostalgico e torna al vecchio: *Pac Man, Star Force, Super Mario Bros* e *Galaga* sono alcuni dei titoli dei 35 contenuti in un'unica scheda logica, il "Supergioco" dell'Impeuropex. Però tra questi possiamo trovare anche alcuni videogiochi mai visti in Italia, come *Bomb Jack 3*: la qualità è logicamente inferiore rispetto a quella degli originali, ma il prezzo è estremamente interessante: 490.000 lire, come dire 14.000 a gioco!

Del Neo-Geo ci sarebbe troppo da dire: preferiamo rimandare il discorso a uno speciale che stiamo preparando.

La novità più ghiotta, almeno per noi italiani, è senz'altro *Football Champ*, che colma molte lacune dei suoi predecessori, grazie alla collaborazione tra la ditta torinese Negro e quella nipponica. E' possibile infatti esibirsi in molte acrobazie spettacolari, quali rovesciate e colpi di tacco, e finalmente vengono puniti i falli con relativi calci di punizione e di rigore, ammonizioni ed espulsioni.

L'unico trucco per evitare sanzioni è verificare se l'arbitro, alquanto cicciottello, sia riuscito a seguire l'azione, se questa si è svolta con lanci veloci: se la giacchetta nera è fuori vista si possono rifilare tranquillamente ginocchiate in faccia agli avversari! Si può scegliere una squadra tra le otto più forti del mondo; a questo punto compaiono quattro caricature di altrettanti famosi campioni, giacché *Football Champ* permette il gioco contemporaneo di più giocatori, fino appunto a quattro.

Scene di giubilo, "zoomate", un mini-radar che segnala la posizione dei vari giocatori sul campo di gioco e tanti altri particolari rendono *Football Champ* la simulazione più completa del calcio vista finora.

Nello stesso stand ecco un'altra manciata di novità: *Cisco Heat, Growl, Sonic Blast Man* e il *Karaoke*. *Cisco Heat* è la nuova pista della Jaleco, una pazza corsa attraverso le strade di San Francisco nelle vesti di "sbirro", con curve assurde a 90°, mentre in *Growl*, ennesimo picchiaduro della Taito, i quattro eroi di turno combattono una banda di trafficanti di animali (ecologia "dura"!); *SBM* è una variante con video del solito tirapugni (3 colpi, 100 lire - secoli fa...), nel quale dobbiamo frantumare il grugno a vari tipi di cattivi a suon di "castagne" (se falliamo ci potrebbe passare sopra un TIR o un gigantesco meteorite o qualche altra bazzecola del genere).

Infine il *Karaoke*, divertimento molto in voga in Giappone: parte una base sonora e su un monitor compare il "video" corrispondente e il testo della canzone che VOI dovete cantare, quando il testo stesso cambia colore, esposti al pubblico ludibrio. In pratica una specie di "Corrida, dilettanti allo sbaraglio"!

Altro stand ben fornito: Elettronolo di Firenze, che oltre al laser *MDMC* presentava *Laser Ghost* e *A.B.Cop* della Sega, e *Rampart* dell'Atari. *Laser Ghost* è uno spettacolare tiro al bersaglio dotato di tre voluminose mitragliatrici-laser munite di un sistema a specchi per mirare. In *Air Bike Cop* guidiamo una moto spaziale, con turbo e mega-salto, e dobbiamo catturare un certo numero di briganti disarcionandoli con una tecnica simile a quella usata in *Chase H.Q.*; particolarmente impegnativi i boss finali: aspettatevi bolle sulla mano e mal di polso.

Rampart ci riporta al tempo del medioevo: il massimo del divertimento viene raggiunto giocando in tre contemporaneamente, perchè bisogna fortificare il proprio castello, armarlo e quindi combattere a suon di cannonate contro gli altri feudatari, tramite una trackball e due pulsanti.

Altre curiosità? Pare che la Williams voglia tornare seriamente al settore videogiochi: dopo *Smash T.V.* ecco due nuove simulazioni sportive, dedicate al football americano e all'hockey su ghiaccio. Ma anche se sono molto spettacolari, con alcune scene digitalizzate, sarà difficile trovare *High Impact Football* e *Hit the Ice* in Italia, vista la diffusione degli sport che simulano nel nostro paese.

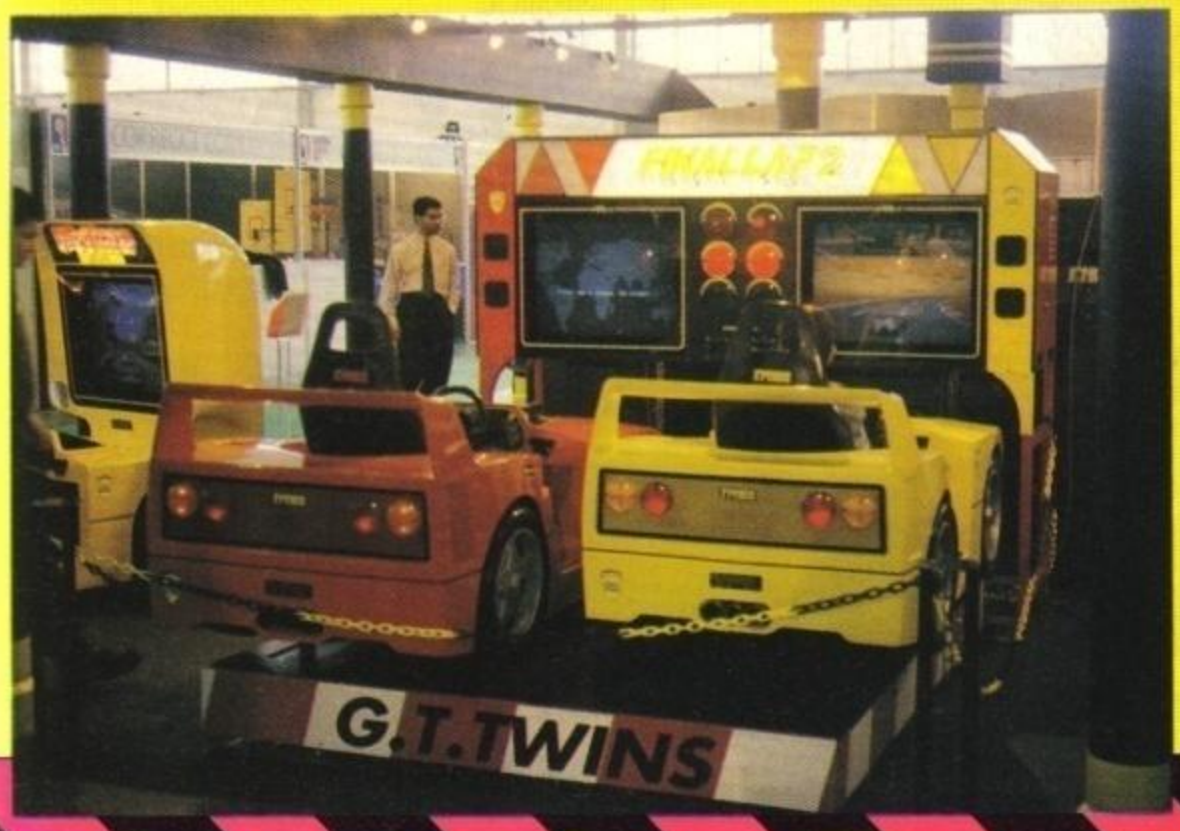
Altro gioco pazzo da giocare in compagnia è *Trog* della Bally Midway, nel quale i quattro dinosauri Rex, Bloop, Spike e Gwen sfuggono ai cavernicoli (i Trog) finché non trovano un ananas e allora... GNAM!

Intravisti da lontano, anzi molto lontano, *Columns 2* e *Welltris*: non ve li consiglio! Al contrario di *Strato Fighter*, "progressive game" della Tecmo difficile, ma originale e appassionante di cui risentirete parlare.

E se proprio non siete stufi di buttare via le vostre monetine, fate un po' di beneficienza con *The Black Hole*, una struttura ad imbuto che simula i moti dei corpi celesti con i vostri soldini, che alla fine scompaiono... nel buco nero! Non sanno più cosa inventare questi americani!

Infine se l'idea di non potere andare su *R360* non vi va giù, potreste accontentarvi dell'*Aerotrim*, l'ultima novità del fitness: venite ingabbiati in una struttura posta all'interno di tre anelli snodati tra loro, e via con i giri per mantenere la linea! AAAGH!

Maurizio Miccoli



Mo' ti prendo, Ayrton!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

RADIO CAPITAL

Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

http://www.oldgamesitalia.net/

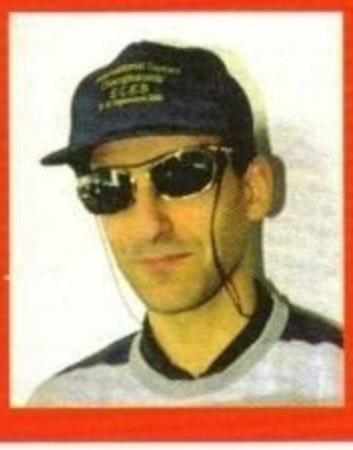
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

Questa volta Killed Games è dedicata interamente a *Parodius*, un videogioco che ben difficilmente verrà "ucciso": l'analisi è ben dettagliata, al livello della mitica rivista VIDEOGIOCHI, proprio per stuzzicarvi e farvi capire cosa vi siete persi se non l'avete giocato. Dal prossimo numero partirà una nuova parte della rubrica, dedicata alle interviste: qui troveranno posto i "killer", cioè coloro che uccidono i giochi, ma anche programmatori, tecnici, sale giochi, software-house e distributori, italiani e non. Se volete segnalare qualche nominativo siete i benvenuti, ho già pronta la valigia...

Maurizio Miccoli



Vi ricordo l'indirizzo a cui mandare le lettere riguardanti il mondo dei coin-op:
KILLED GAMES
COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

PARODIUS

Nel mese di marzo già vi avevo accennato qualcosa riguardo *Parodius* e ora ve lo posso proprio dire: questa meraviglia della Konami merita di essere inserito tra i videogiochi più belli della storia dei coin-op!

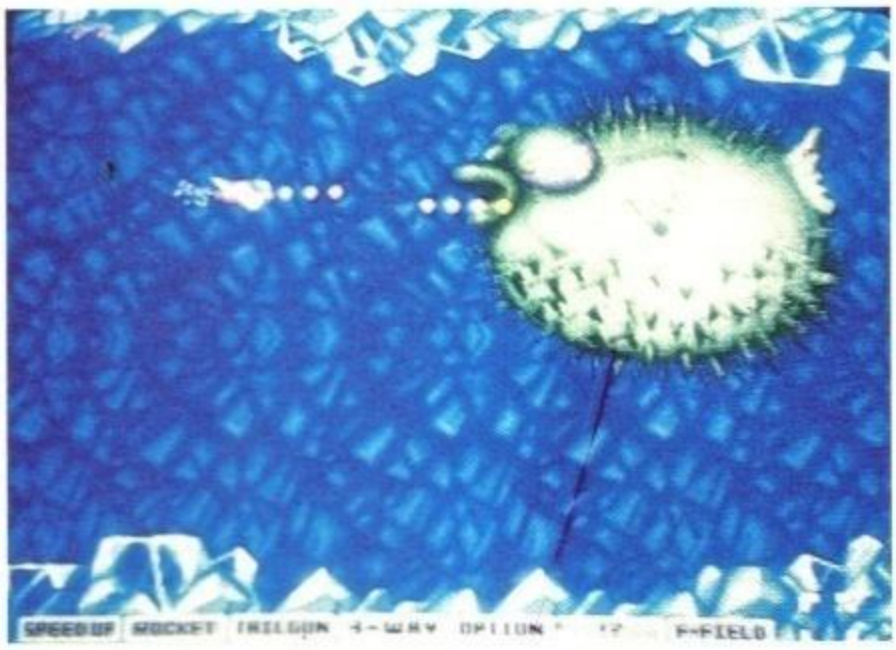
Quest'impressione la si riceve già dalle prime partite, ma la conferma che non si tratta di "uno dei tanti" viene data avanzando nel gioco, il che non è certo facile a dire il vero. In effetti conosco una sola persona che sia riuscito a finire *Parodius*, tale Roberto Picelli, che non per niente è il recordman italiano (e anche mondiale, per quel che ne sappiamo!).

Il motivo di questo fatto è da ricercare principalmente nella difficoltà intrinseca di *Parodius*, ma anche in una certa "astuzia" dei gestori italiani che hanno dimostrato di non capire come bisogna regolarlo. Infatti, le poche schede che ho avuto la ventura di incontrare nei vari locali disseminati per il Bel Paese erano "tarati" a un livello di difficoltà assurdo e soprattutto avevano una disposizione dei tasti cervellotica.

Parodius ha due modalità di gioco, con i comandi automatici o con quelli manuali: nel primo caso si può utilizzare un solo pulsante, mentre nel secondo ne sono necessari tre e la loro disposizione è fondamentale per poterli utilizzare in maniera corretta. In pratica bisognerebbe preparare una plancia a mo' di clone del caro vecchio *Defender*, con due tasti sulla stessa linea per il dito medio (sparo normale) e per l'indice (missile e potere della campana) e uno più in basso a sinistra per il pollice (power).

Avendo la possibilità di utilizzare i comandi manuali si può giocare in maniera più creativa e soprattutto consona alle varie situazioni di gioco: *Parodius*, essendo un diretto discendente di *Nemesis*, *Salamander*, *Gradius* e compagnia bella (vedi presentazione del gioco nel "demo"), è un "progressive-game", ragion per cui se si muore in certe zone poi è quasi impossibile superarle con i comandi automatici, perché questi danno i poteri aggiuntivi secondo una sequenza standard. Ad esempio dalla quarta fase con i primi due power si ottengono due speed up, e così ci si ritrova con una astronave troppo veloce e con un armamento quasi insignificante.

L'obbligo di usare i comandi automatici a causa di un cablaggio sbagliato dei pulsanti porta quindi a un rapido abbandono del gioco perché non ha più nemmeno senso la possibilità di continuare: dopo un po' di allenamento in pratica si gioca solo con la prima astronave perché *Parodius*, al contrario di *Megazone* (che alzava più lentamente del solito il livello di difficoltà finché si manteneva in campo l'astronave iniziale), incrementa rapidamente la capacità di fuoco degli avversari davanti a piloti particolarmente longevi. E poi ci si lamenta che i videogiochi non incassano e non si riesce a recuperare il costo delle schede originali...



...si gonfia, si gonfia e poi... bum!

NOME: PARODIUS
MARCA: KONAMI
VITE INIZIALI: 2-3-4-7
VITE EXTRA:
- **20.000 e 80.000 punti**
- **30.000 e 100.000 punti**
- **20.000 punti**
- **70.000 punti**

LIVELLI DI DIFFICOLTA':
- **EASY**
- **NORMAL**
- **DIFFICULT**
- **VERY DIFFICULT**

Girano, girano gli ombrellini, ma poi vi cuccano!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non ammazzate subito il flipper se volete fare più punti

Ma vediamo in dettaglio i poteri a nostra disposizione: con un bonus si può ottenere uno speed up, con due un missile, con tre un double, con quattro un laser, con cinque un'option e con sette uno shield. Questi poteri però variano secondo il personaggio che guidiamo: all'inizio del gioco si sceglie fra quattro opzioni; al termine della partita si può continuare con una diversa configurazione. In pratica è come avere quattro videogiochi in uno, simili ma ben diversi, perché ogni personaggio ha una sua "personalità", definita da tre fattori: velocità iniziale, ingombro e quindi possibilità di venire colpito (a proposito: le "routine" di collisione sono quanto di più perfido visto in circolazione!) e capacità di combattimento.

Il **Vic Viper** non è altro che l'astronave tradizionale già vista nei predecessori di *Parodius* e quindi non merita commenti.

L'**Octopus** è una buffissima pallottola lenta ingombrante, che però dispone del migliore armamento perché il missile è un doppio colpo, verso l'alto e verso il basso, il laser è una

Perché fate piangere Cleopatra?

sorta di anello che si ingrandisce (*ripple*) e può essere sostituito in punti particolari - se si dispone dei comandi manuali - con il *tail-gun*, doppio sparo avanti-dietro (non si può disporre contemporaneamente del double e del laser), mentre gli agganciamenti supplementari (*option*) sono ben quattro.

Anche il campo di protezione (*shield*) non è male: si tratta di una specie di conchiglione verde che ripara da un buon numero di colpi, ma non da quelli rivolti alle nostre terga.

L'unico grosso problema dell'Octopus è la terza fase, nella parte in cui lo schermo è completamente saturo di palline colorate: qui si fa veramente fatica ad aprirsi un varco per passare.

Per ovviare a questo inconveniente basta utilizzare il rocket punch del **Twin Bee**, missile a forma di guantone che risulta essere una vera calamità per gli avversari. Anche qui però sorge un problema con i comandi automatici, perché il *rocket punch* una volta lanciato arriva fino all'estremità dello schermo seguendo i movimenti verticali del Twin Bee; è evidente che continuando a sparare non lo si può lanciare nei momenti opportuni come è invece possibile fare con i comandi manuali. Anche il laser del Twin Bee è abbastanza efficace, con un colpo a tridente discretamente veloce e uno shield che protegge da ogni direzione, ragion per cui è questo il personaggio da preferire - soprattutto giocando con i comandi automatici.

Completa il quartetto il **Pentarou**, che ha un'ottima potenza di fuoco frontale, scarsa però verticalmente e nulla posteriormente: va utilizzato solo quando siete in vena di esperimenti.

E passiamo finalmente alla descrizione delle fasi di gioco... Nella prima troviamo degni di nota un grosso veliero volante con la carena a mo' di muso di gatto e il boss finale, che assume pose buffissime quando viene colpito e quando muore.

Nella seconda fase c'è una zona a schermo continuo - anche se lo scroll automatico rimane orizzontale - in cui troviamo un gruppo di coppie di grossi mezzi busti di pagliacci sovrapposti come nelle "figure" delle carte da gioco; la musica di accompagnamento (chiamarlo solo sonoro sarebbe riduttivo) è la stessa dello stupendo *City Connection*. Più avanti incontriamo un'enorme e invulnerabile ballerina che occupa tutto lo schermo: per superarla dobbiamo passarle sotto le gambe al momento opportuno!

Nella terza fase bisogna prestare attenzione al labirinto con le palline colorate, perché qui è facilisimo perdere le campane. A proposito: raccogliendo tutte le campane gialle si ottengono in sequenza 500, 1.000, 2.500, 5.000 e poi sempre 10.000 punti. Se si spara alla campana, questa cambia colore e può diventare blu (dà la bomba che elimina tutti gli avversari sullo schermo), verde (ci rende invincibili per un limitato periodo di tempo), bianca (compare un raggio con delle scritte in giapponese che uccide tutto ciò che tocca) o rossa (lancia alcune barriere verticali). Alla fine della terza fase il boss è rappresentato da otto bocche che ci lanciano contro a ritmo di cancan un nugolo di... sorrisi!

Dalla quarta fase iniziano i problemi: compaiono alcuni bellicosi samurai dotati di un letale fascio di luce, diversi vulcani che si risvegliano al nostro passaggio e ci soffiano addosso (hanno occhi cattivi, bocca e gote che si gonfiano) un uragano di... melanzane e infine una manciata di enormi alberi semoventi che vanno avanti e indietro per lo schermo.

La quinta fase è dedicata ai *mohai* dell'Isola di Pasqua e bisogna effettuare dei movimenti millimetrici...

La fase successiva, che riproduce un lungo flipper (e con questo soprannome è tristemente nota), teoricamente sarebbe un quadro bonus perché è pieno di power e di campane, ma è anche di un'intensità assurda per colpa di un'infinità di avversari che compaiono soprattutto alle nostre spalle. Torna la calma, almeno apparentemente: un dolce valzer ci introduce nella settima fase, dove leggiadre fanciulle vagano per lo schermo racchiuse in strane bolle e ci bersagliano con frecciate non certo d'amore; semplicemente favolosa "la" boss alla fine, soprannominata "Cleopatra"!

Dallo sfondo rosso-nuvoloso-sognante della settima fase si passa a quello blu-bianco-gelido-ghiaccio dell'ottava, dove si verificano repentini cambi di velocità dovuti all'enorme numero di avversari e, purtroppo, di colpi che compaiono contemporaneamente; per fortuna il pesce-istrice finale è un pallone "sgonfiato".Ma non è finita, ragazzi: ci aspetta il cimitero!

Musica spettrale e agghiacciante, teschi, scheletri, fuochi fatui, enormi lische di pesce e strani ombrellini monocoli e linguacciuti, completati da una orrenda geisha che si trasforma in un nuvolone che ci rincorre, ci preparano per lo scontro finale.

La decima e ultima fase è un labirinto non lunghissimo ma stretto e popolato da pinguini e api inviati direttamente da Belzebù: quando sembra di essere giunti alla fine si incontrano due punti quasi impossibili da superare senza velocità e armi supplementari, che è poi lo status normale in questa fase perchè qui i nemici hanno la pessima abitudine di sparare SEMPRE un colpo dopo che sono morti!

Ho fatto una rapida panoramica dei personaggi di *Parodius*, ma sicuramente ci sarebbero molte più cose da raccontare: ad esempio, Fabio mi diceva che gli ombrellini della nona fase sono dei fantasmi terrificanti della tradizione giapponese... Ecco quindi un chiaro esempio di come si possa fare un po' di cultura anche divertendosi.

Il mostro finale

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

Ecco giunto finalmente il momento della verità: questo mese pubblichiamo una classifica confrontata direttamente con quella inglese e abbiamo visto che già con i nostri record ufficiali (cioè documentati da foto) SIAMO I PIU' FORTI!!!
Siamo stati buoni, non abbiamo voluto infierire, ma dal prossimo mese non avremo pietà: inseriremo anche le semplici segnalazioni, come fanno gli inglesi, anche se verranno valutate prima di essere inserite in classifica. Insomma, datevi da fare! Se fate un record mandatecelo, anche con solo una cartolina, ma non barate! E ricordate di scrivere anche i vostri dati completi (compreso il telefono).
L'indirizzo a cui scrivere è:
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - VIA POLA 9 -20124 MILANO

AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ARKANOID
982.920 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.523.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
5.600.760 P Kollas, Grecia
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
DEMON'S WORLD
1.010.230 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DO! RUN RUN
2.200.710 Luca Dossena (DOX), Milano
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
780.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
EYES
999.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2'18"43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2' 14" 65 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1' 46" 55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
3.295.300 David McCartney, Scozia
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG
GALS PANIC
1.182.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GHOSTS'N'GOBLINS
3.012.900 Sergio Tellini (ASW), Firenze
7.554.700 Simon Lennok, Irlanda del Nord
GRYZOR
1.464.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
HAMMERING HARRY
175.400 Simone Trevigiani (S.T),Vicenza
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
NEW ZEALAND STORY
5.076.510 Gabrio Secco (KBL), Milano
ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUT RUN
63.992.330 Michele Fin (BIT), Vicenza
56.024.110 Peter Amor, Clevedon, Avon
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PENGO
526.170 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
PSYCHIC 5
6.254.500 Paolo Bandini (AGO), Firenze
RAIDEN (solo fighter)
685.400 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
RETURN OF THE INVADERS
2.068.300 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
STAR FORCE
719.600 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
SUPER BURGER TIME
703.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT),Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
EXP: 87.730.660 BIT
24.090.220 MJD
SUPER MARIO BROS.
1.537.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER VOLLEYBALL
92.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
997.723 Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano
VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon
WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VI CONVIENE DA

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI RICEVETE SUBITO UN REGALO

Abbonandovi oggi a **Computer+Videogiochi** avrete la possibilità di scegliere tra due fantastici regali: un utilissimo telefono elettronico monocorpo e una pratica macchina fotografica compatta.
Affrettatevi, l'offerta è valida sino al 31/8/1991.

sconto 20%
+ regalo

MACCHINA FOTOGRAFICA COMPATTA
- Corpo compatto
- Ottica 35 mm.
- Indicatore fotogrammi
- Tracolla in nylon

TELEFONO ELETTRONICO MONOCORPO
• Tastierina digitale • Richiamo automatico dell'ultimo numero digitato • Alimentazione da linea telefonica• Tasto di Mute • Interruttore ringer on/off • Supporto per montaggio a parete

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RGLI UN TAGLIO

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI OGGI RISPARMIATE IL 20%

Approfittate subito di questa eccezionale offerta, abbonandovi per un anno (11 numeri) a **Computer+Videogiochi** oltre a ricevere il regalo avrete diritto a uno sconto del 20% sul prezzo di copertina; L. 35.200 anzichè L. 44.000.

Vantaggi esclusivi per l'abbonato

A PREZZO BLOCCATO: la possibilità di mettersi al sicuro da eventuali aumenti di prezzo della rivista.

B RECAPITO GRATUITO ALL'INDIRIZZO DELL'ABBONATO: Riceverete puntualmente e comodamente a casa la vostra rivista, senza addebito per spese di spedizione.

C JACKSON CARD 1991 che vi garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, British School, Coeco, Galtrucco, GBC, Hertz, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card vi abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica JacksOnLine.

CEDOLA DI ABBONAMENTO offerta speciale sconto 20% + regalo

MODALITA' DI PAGAMENTO

❑ Allego assegno n° _____ di L. _____ Banca _____

❑ Versamento su c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta

❑ Carta di credito: ❍ American Express ❍ Visa ❍ Diners Club ❍ Carta Sì

numero _____ Scadenza _____

Data _____ Firma _____ COGNOME _____ NOME _____

PRESSO _____ VIA _____ N. _____ TEL. (_____) _____

CAP. _____ CITTA' _____ PROV. _____ PROFESSIONE _____

TITOLO DI STUDIO: ❑ MEDIA INFERIORE ❑ MEDIA SUPERIORE ❑ LAUREA ❑ **NUOVO ABBONAMENTO** ❑ **RINNOVO**

Sì desidero abbonarmi a **Computer+Videogiochi** per un anno (11 numeri) con il 20% di sconto. Per me 11 numeri a sole L.35.200 anzichè L. 44.000. Riceverò un regalo* a mia scelta e avrò i vantaggi esclusivi garantiti di prezzo bloccato, recapito gratuito e Jackson Card '91.

In regalo desidero ricevere:

❑ Telefono elettronico monocorpo

❑ Macchina fotografica compatta

Offerta valida solo in Italia per i nuovi abbonati e i rinnovi.
Ogni adesione è soggetta ad accettazione della Casa.
*Il regalo verrà inviato a pagamento avvenuto, entro il 30/9/1991

Offerta valida fino al 31/8/1991

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA AFFRANCATA COME LETTERA A:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A.
VIA ROSELLINI, 12 - 20124 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

AMIGA

Non v'è dubbio che i budget siano il fenomeno del momento sul mercato dei sedici bit e basta un'occhiata alla nostra classifica di vendite per rendersene conto; così questo mese diamo un'occhiata anche a un paio di re-release e a un budgettino nuovo nuovo. Siete pronti per avventurarvi nel fantastico mondo dell'Amiga?

RAILROAD TYCOON

MICROPROSE

E' finalmente arrivata su Amiga la superba simulazione di treni ideata dall'ultracelebre Sid Meier! Costruite il vostro impero ferroviario realizzate città e centri commerciali, ma soprattutto divertitevi con quello che a prima vista può sembrare erroneamente un gioco noioso. Un acquisto obbligatorio per i fanatici di Sim City!

GLOBALE **91%**

HARD DRIVIN' 2: DRIVE HARDER

DOMARK

Rispolverate *Hard Drivin'*, aggiungetegli tre percorsi extra, un opzione di uno-contro-uno e un editor di tracciati e cosa otterrete? *Hard Drivin' 2 - Drive Harder*! Questo gioco non è malaccio e, nel caso non abbiate già la versione originale, può rivelarsi un discreto acquisto.

GLOBALE **70%**

XENON

16 BLITZ PLUS

Semplicemente la re-release di uno dei più famosi (e migliori) shoot 'em up a scrolling verticale finora realizzati su Amiga. Senza contare che è il gioco che ha praticamente lanciato i Bitmap Brothers nel mondo dei sedici bit...

GLOBALE **81%**

SILKWORM

16 BLITZ PLUS

Dal team Random Access, autori dello stupendo *SWIV* (recensito in questo stesso numero di C+VG), uno shoot 'em up con grafica eccezionale, sonoro iperrealistico e immensa giocabilità! C'è pure l'opzione per due giocatori contemporaneamente, cosa volete di più? Compratelo!

GLOBALE **93%**

MIGHTY BOMBJACK

ELITE

Ecco arrivare la terza puntata della saga che vede protagonista l'emulo grasso di Superman. Peccato però che *Mighty Bombjack* non sia all'altezza dei suoi predecessori: la grafica e il sonoro sono mediocri e la buona idea di base è completamente rovinata dallo scomodissimo siatema di controllo. Provaci ancora, Jack!

GLOBALE **59%**

STAR CONTROL

ACCOLADE

Vi ricordate il vecchissimo coin-op *Space Wars*? Bene, questo gioco è pressoché identico, con la sola aggiunta di navi extra e di un pizzico di strategia in più. Purtroppo però i cattivi sono perennemente in possesso di astronavi molto più potenti dei buoni, così l'esito dello scontro è sempre il medesimo. Un buon gioco comunque da provare in due. Dategli un'occhiata.

GLOBALE **68%**

ROTOR

ACTION 16

Diciamolo francamente: *Rotor* non è altro che la trasposizione su sedici bit del glorioso *Thrust* con grafica rinnovata. Fortunatamente la giocabilità che ha fatto di *Thrust* e, ancor prima, di *Gravitar*, dei classici è rimasta intatta. Un vero affare per i videogiocatori perennemente al verde.

GLOBALE **80%**

...NEWS FLASH...

Sembra che l'ultimo capolavoro della Psygnosis, *Lemmings*, stia riscuotendo un tale successo in tutto il mondo da invogliare la software house di Liverpool a realizzarne un seguito. Non è stata rilasciata alcuna data per il lancio di *Lemmings 2*, ma appena sapremo qualcosa ve ne informeremo, quindi continuate a tenere d'occhio le news!

A sentire la Virgin la loro idea di riproporre vecchi classici della Infocom a prezzo ridotto ha avuto talmente tanto successo da ricoprire il 31% delle loro vendite di budget (e non dimentichiamo che la Virgin controlla anche l'etichetta Mastertronic per 8 bit). Fra le future re-release ad opera della software house britannica segnaliamo *Zork 2* e *3*, *Enchanter*, *Sorceror* e *Deadline*.

Sempre a proposito di affaroni per i nostri spelacchiati portafogli ecco arrivare una megacompilation dalla Infogrames comprendente il simulatore divino della Electronic Arts, *Populous*, e quello cittadino della sopracitata casa francese, *Sim City*!

E tanto per restare in tema, ecco una notizia che farà molto piacere agli amanti dei giochi strategico-manageriali: la Infogrames ha anche annunciato il seguito dello stravenduto *Sim City*, ma sembra che la data scelta per il lancio sia molto al di là da venire. Non ci resta che aspettare pazientemente...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

ST

Quasi uno speciale di simulazioni automobilistiche questo mese! Comunque i fanatici di *Top Gun* & C. non si devono preoccupare perché in questo Bytesize abbiamo pensato anche a loro...

HARD DRIVIN'II: DRIVE HARDER

DOMARK

Dopo il successo riscontrato dall'originale la Domark ci riprova con l'aggiunta di un editor di tracciati e la possibilità di giocare uno contro uno via modem. Non è una cattiva idea, ma i possessori del primo *Hard Drivin'* non saranno felici di tirar fuori altri soldi per pochi optional in più. Se non lo avete già si può rivelare un buon acquisto.

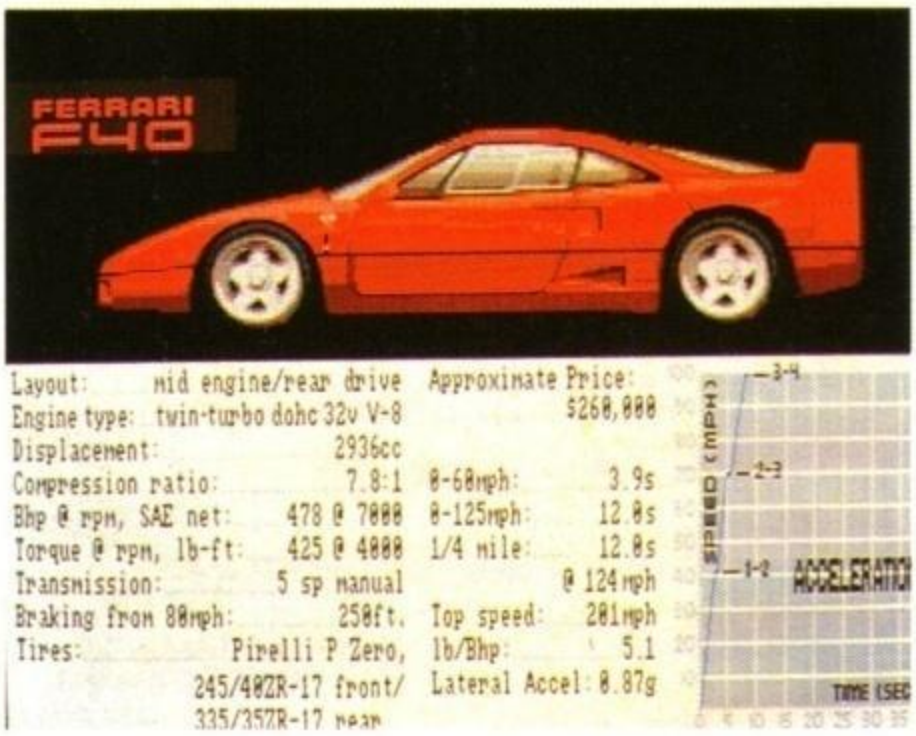
GLOBALE **80%**

TEST DRIVE II: THE DUEL

ACCOLADE

Dopo parecchi mesi dall'uscita ufficiale ecco arrivare *Test Drive II* anche per l'Atari ST. Per i pochi che non lo sapessero *The Duel* è una simulazione automobilistica che vi vede al comando di una Ferrari F40 o di una Porsche 959. Un buon gioco, ma sempre inferiore al superbo *Lotus Esprit Challenge*.

GLOBALE **80%**

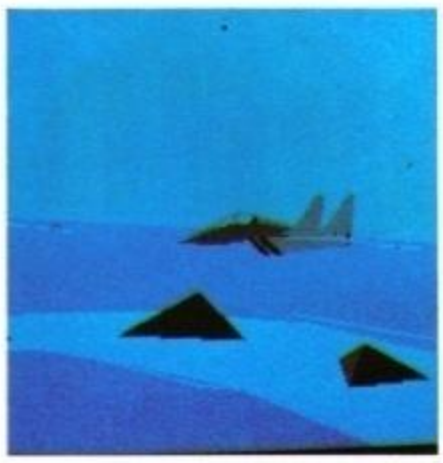


MIG 29 FULCRUM

DOMARK

La Domark fa la sua entrata nel trafficatissimo mondo dei simulatori di volo con un'ultrarealistica simulazione di MIG 29. Peccato sia così lenta e con così poche missioni da portare a termine. Se volete sempre il meglio del meglio andate a comprarvi *F19*. Non ve ne pentirete!

GLOBALE **65%**



CALIFORNIA CHALLENGE

ACCOLADE

Un extra disk per *Test Drive II* che vi vede impegnati nell'attraversare le assolatissime autostrade dello stato più famoso degli USA. Se vi piace l'originale bene, altrimenti andate pure avanti senza rimpianti.

GLOBALE **70%**

THE SUPERCARS

ACCOLADE

Stanchi di guidare le solite auto? Con questo data disk per *The Duel* potrete sedervi al volante di una Lamborghini Countach, di una Porsche 911 RUF, di una Testarossa o di altri bolidi fiammanti egualmente veloci. Vale lo stesso discorso appena fatto per *California Challenge*.

GLOBALE **74%**

...NEWS FLASH...

E' appena uscito dalla Virgin Games *Fists of Fury Edition 2*, contenente gli stupendi *Ninja Warriors* e *Double Dragon 2*, il mediocre *Dynamite Dux* e l'orribile *Shinobi*. Non male, davvero niente male...

Fresco fresco dalla Elite ecco arrivare *Mighty Bombjack*, la versione moderna di un vecchissimo coin-op Tecmo in cui si doveva saltare a destra e sinistra in uno schermo pieno di piattaforme cercando di recuperare tutte le bombe presenti ed evitando i nemici mortali. Seppur non eccezionale, *Mighty Bombjack* può essere divertente per qualche partita, quindi dategli un'occhiata.

La Virgin sta continuando a sfornare un esagerazilione di budget ogni mese: ai fanatici degli arcade farà piacere sapere che ben presto arriveranno anche *Xenon*, *Double Dragon*, *Silkworm* e *Gemini Wing*. Se invece preferite lavorare maggiormente col cervelletto bello potete sempre scegliere fra *Zork 2* e *3*, *Enchanter*, *Sorcerer* e *Deadline*. Non vi bastano ancora? Ma siete proprio incontentabili...

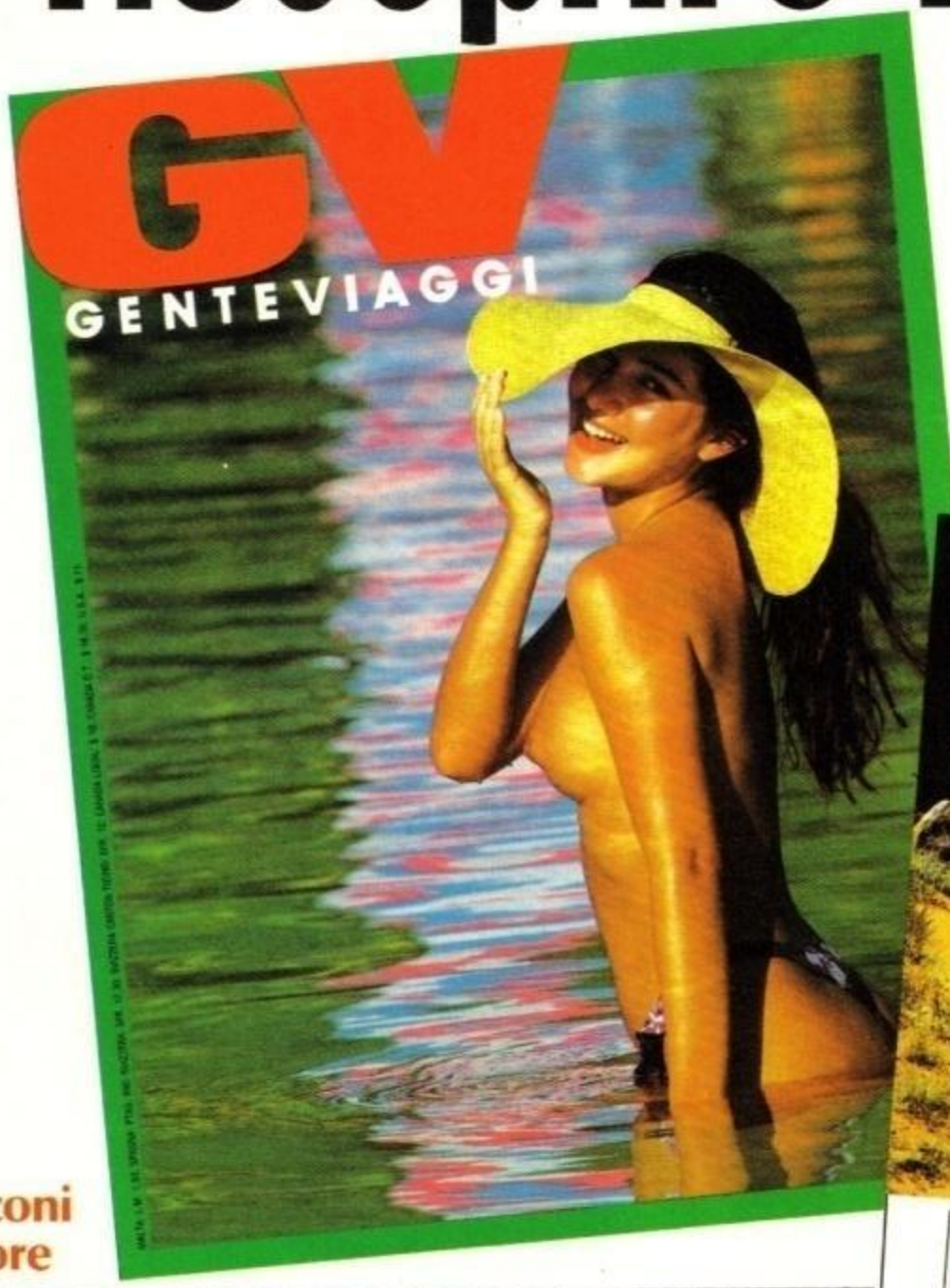
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

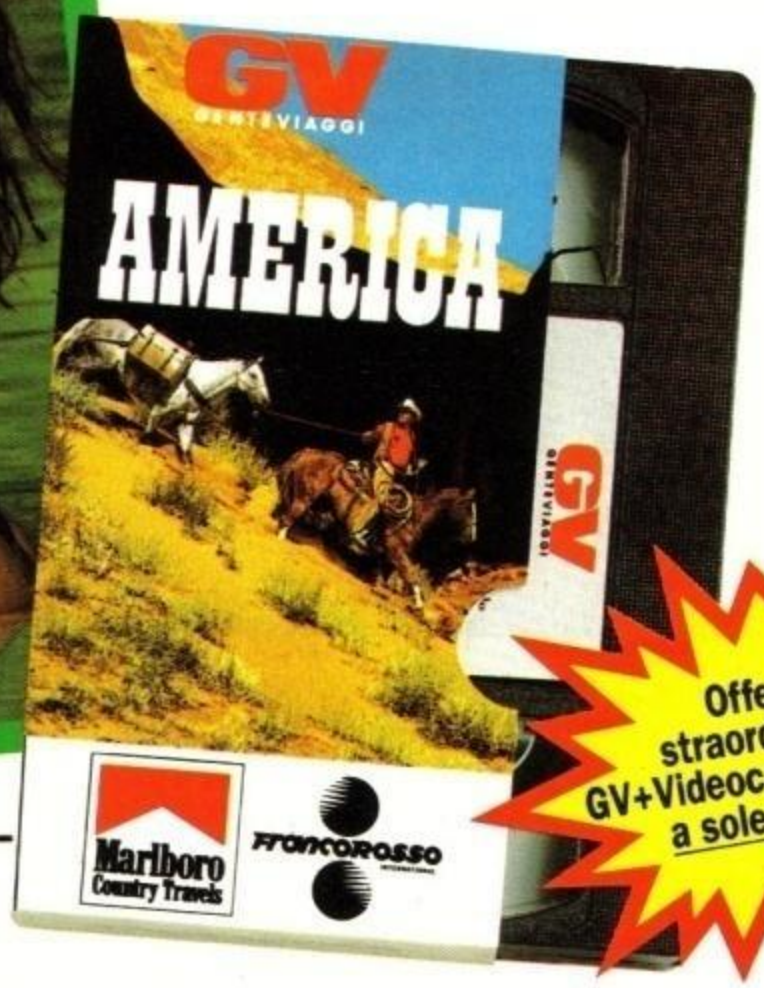
GV

GENTEVIAGGI

vi invita a riscoprire l'America



Con Gente Viaggi di maggio troverete una spettacolare videocassetta:"America". Un viaggio di 30 minuti con Marlboro Country Travels alla scoperta dell'America che tutti sognate.



Offerta straordinaria! GV+Videocassetta VHS a sole L.9000

Rusconi Editore

in collaborazione con Marlboro Country Travels e FRANCOROSSO

Rusconi Ad

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

AMSTRAD

Ehi, ma cosa sta succedendo? Tranne *Star Control*, questo mese è completamente inflazionato dai budget! E tutti i giochi previsti per la console GX-4000 che diavolo di fine hanno fatto?

XENON

MASTERTRONIC PLUS

La conversione per Amstrad del primo shoot 'em up dei Bitmap Bros. è finalmente arrivata sul mercato dei budget e siam felici di annunciarvi che si tratta di un gran bel gioco pieno di azione e di blastamento. Forse c'è troppa poca varietà nei fondali, ma per il resto è tutto OK.

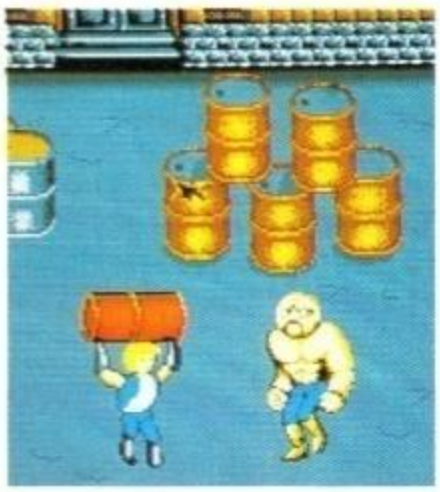
GLOBALE **81%**

RETURN OF THE JEDI

HIT SQUAD

L'originale coin-op dell'Atari non era certo il massimo del divertimento, ma tutto sommato questa conversione non è da scartare a priori. L'azione di gioco è abbastanza veloce, la grafica, seppur blocchettosa, è funzionale e le uniche note negative vengono dal sonoro, davvero riprovevole. Consigliato ai fans di Luke Skywalker & C.

GLOBALE **79%**



DOUBLE DRAGON

MASTERTRONIC

La conversione di *Double Dragon* per Amstrad non ebbe molto successo quando uscì qualche anno fa perché non aveva né la grafica, né il sonoro, né la giocabilità dell'originale da sala. Figuriamoci a rivederla adesso...

GLOBALE **52%**

STAR CONTROL

ACCOLADE

Due astronavi si scontrano nello spazio profondo per dar vita ad un combattimento del tutto simile a quello del vecchissimo coin-op *Space Wars*. *Star Control*, grazie anche all'aggiunta di una sezione strategica, non sarebbe niente male, se solo fosse stato meglio dosato il livello di difficoltà. Peccato, un'idea ottima per un gioco mediocre...

GLOBALE **69%**

SILKWORM

MASTERTRONIC

Una jeep e un elicottero decidono follemente di assalire un'immensa forza militare in questo shoot 'em up a scrolling orizzontale,

dall'area di gioco troppo ristretta e dall'azione molto lenta. Il modo due giocatori non è niente male, ma state pur certi che *Silkworm* non è il miglior blastatutto per Amstrad.

GLOBALE **69%**

...NEWS FLASH...

Presto nei negozi potrete trovare *Amazing Spiderman* della Empire: dovrebbe essere molto simile alle controparti per Amiga, ST e C64 uscite nel periodo natalizio. La domanda è una sola: sarà giocabile come le versioni a sedici bit o l'Uomo Ragno farà la misera fine di un insettino spiaccicato? Tenete d'occhio C+VG e aspettatevi una bella recensione...

Alla Ocean devono aver deciso di fare le cose in grande, visto che l' etichetta "economica", Hit Squad, non potrebbe andare meglio di così! Fra le prossime re-release in versione budget segnaliamo *Rambo 3*, *Real Ghostbusters* e *Driller*. Il prossimo mese arriveranno anche *Arkanoid 2 - Revenge of Doh*, *Spitting Image* (da non confondere con un vecchio gioco della Domark, *Split Personalities*) e *Gryzor*. Davvero niente male, ma se volete essere sicuri di non correre rischi aspettatene le recensioni di Bytesize.

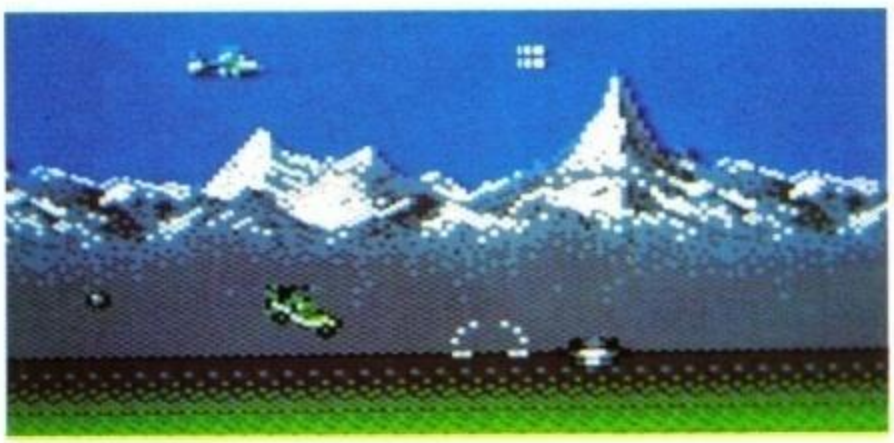
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

C64

Torniamo a Budget, Arizona, insieme ai proprietari di C64: tranne un'eccezione il panorama locale è piuttosto deprimente. Speriamo che le cose migliorino il mese prossimo.

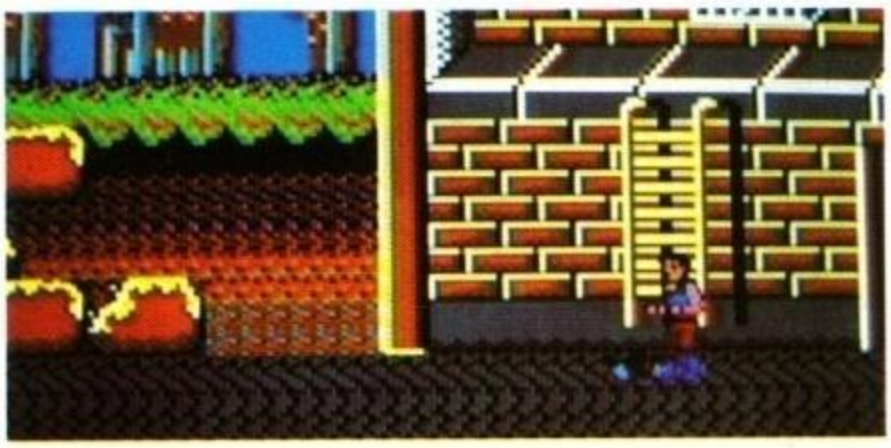


SILKWORM

MASTERTRONIC

Se non ci fosse lui, ci sarebbe da suicidarsi. Questo shoot 'em up per due giocatori all'epoca era uno dei migliori giochi in circolazione e, nonostante gli anni si facciano sentire, rimane una gran bella occasione.

GLOBALE **89%**



FIST OF FURY EDITION 2

VIRGIN GAMES

Una compilation carina, con *Dynamite Dux* (mediocre), *Shinobi* (non male), *Double Dragon II* (niente di che) e *Ninja Warriors* (bello). Se impazzite per i beat 'em up bene, ma pacifisti e amanti dei laser farebbero meglio a rivolgersi altrove.

GLOBALE **72%**

IN ARRIVO:

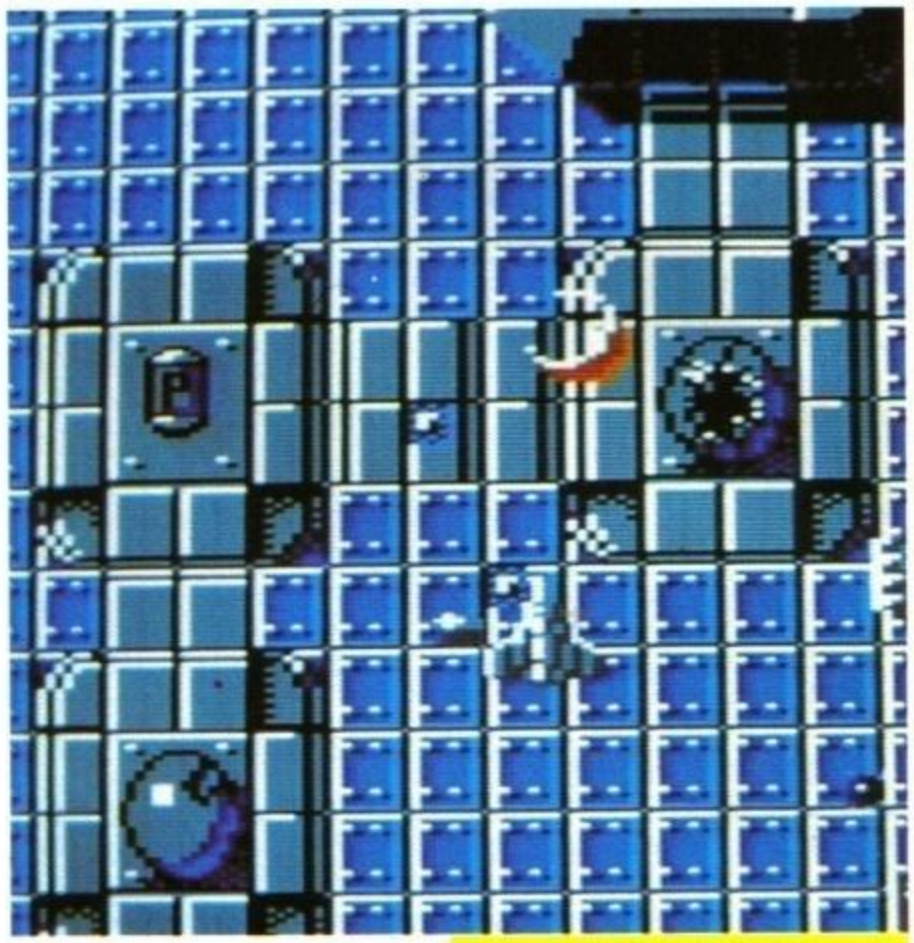
GIOCO	SOCIETA'
BACK TO THE FUTURE 3	IMAGEWORKS
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	GREMLIN
PREDATOR 2	IMAGEWORKS

XENON

MASTERTRONIC

A differenza della versione Spectrum, sul C64 *Xenon* ha la stessa giocabilità di un criceto. La grafica squallida e la manovrabilità da ancora incagliata lo rendono un ottimo gioco... da dimenticare.

GLOBALE **52%**



DOUBLE DRAGON

MASTERTRONIC

Aaaaargh! E' ancora peggio della versione per Spectrum - ovvero repellente! Sprite deformi che arrancano su scenari scialbi lo rendono divertente quanto una notte con zia Erminia. Evitatelo come la peste!

GLOBALE **33%**

WEC LE MANS

HIT SQUAD

A differenza delle belle versioni per Spectrum e Amstrad, questo ridicolo tentativo di conversione ha lo stesso fascino di infilare la testa in un tritacarne. Se vi piacciono le cose psychotroniche dategli mezza occhiata, altrimenti lasciate perdere.

GLOBALE **32%**

...NEWS FLASH...

Sembra che il prezzo dei C64 stia continuando a calare in tutta Europa: è il momento giusto per comprare la macchina da gioco più versatile di tutti i tempi, anche se avete un Amiga o un PC!

Tra poco dovrebbe uscire una conversione di *Extreme*, il vecchio (e strastupendissimo) gioco per Spectrum della Digital Integration. Con un po' di magia, potrebbe venir fuori qualcosa di galattico!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE

MEGADRIVE

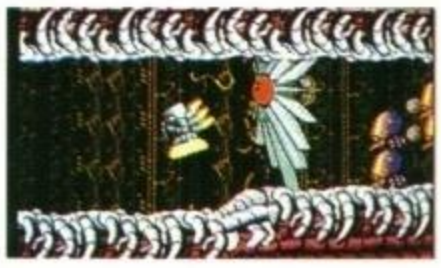
Se ancora non vi siete stancati di blastare alieni e di giocare a basket con la vostra console preferita, non vi resta altro da fare che buttarvi di peso nella lettura dei Bytesize Megadrive di questo mese e... buon divertimento!

SUPER REAL BASKETBALL

SEGA

Un'altra simulazione di pallacanestro per il Megadrive? Beh, non sarà così dettagliata come *Lakers vs Celtics*, ma è comunque superba graficamente, incredibilmente giocabile (specialmente nel modo due giocatori) e i fan di Larry Bird, Magic e Air Jordan farebbero meglio ad appropriarsene immediatamente.

GLOBALE **89%**



ATOMIC ROBOKID

TRECO

Era ora: è uscito sui computer a otto bit, su quelli a sedici, sul PC Engine, mancava solo la conversione per Megadrive! Tecnicamente *ARK* è ben realizzato, ma il gioco è così frustrante da compromettere notevolmente la giocabilità. Dovreste essere dei fanatici dei blastatutto iperdifficili...

GLOBALE **77%**

AEROBLASTERS

KANEKO

Questa conversione di uno dei coin-op preferiti dal nostro Fabio Rossi vi porta a combattere contro le forze armate di un ostile impero alieno.

Aeroblasters è uno shoot 'em up nella media, ma ha alcune piacevoli innovazioni come la sequenza superveloce all'interno di un tunnel. Peccato sia così facile...

GLOBALE **80%**

...NEWS FLASH...

In arrivo per il Megadrive due nuovi shoot 'em up chiamati *Zero Wing* e *Verytex* (chissà se ci sarà qualche idea innovativa) e un gioco dal nome quantomeno misterioso: *Blue Almanac*. Non sappiamo la data di lancio o i prezzi dei giochi sopracitati, ma non scoraggiatevi e continuate a leggere le News.

Ancora sconosciuto il giorno prescelto per il lancio del megafavoloso *Sonic the Hedgehog*: l'unica cosa sicura è che questo gioco sarà uno dei migliori mai visti finora per il sedici bit di casa Sega! Sperem...

PC ENGINE

Abbiamo uno stupendo shoot 'em up, uno strano RPG e il seguito di *Chase HQ*: si può sapere cosa volete di più, fanatici della console più giapponese del mondo?

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

TAITO

Ne abbiamo parlato un sacco, ma un po' di delucidazioni non fanno mai male: dovete correte attraverso cinque autostrade diverse, cercando di acchiappare altrettanti maniaci dell'alta velocità, magari con l'ausilio della vostra fedele .44 Magnum! Se vi è piaciuto *Chase HQ*, non potete non comprarlo!

GLOBALE **85%**

CADASH

TAITO

Cadash è un'altra conversione da coin-op, ma può benissimo essere descritto come un incrocio fra *Gauntlet* e *Rastan*, con un sacco di sgozzamenti e pestaggi vari. Fanatici dell'originale da sala e maniaci dei giochi d'esplorazione fantasy, questo *Cadash* è fatto apposta per voi!

GLOBALE **83%**

OVERRIDE

DATA EAST

Semplicemente un blastatutto con qualche idea originale e con un sacco di alieni che si muovono per lo schermo. Peccato che non riesca a superare classici quali *Gunhed* o *Super Star Soldier*...

GLOBALE **80%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

GLI SKATER

Ce l'avete chiesto, e non potevamo certo negarvi un articolo che parlasse della moda apocalittica più colorata e dinamica degli ultimi cinque anni. Abbiamo mandato uno dei nostri redattori multimediali a visitare rampe, negozi e comunissime strade per incontrare gli skater e abbiamo scoperto che...

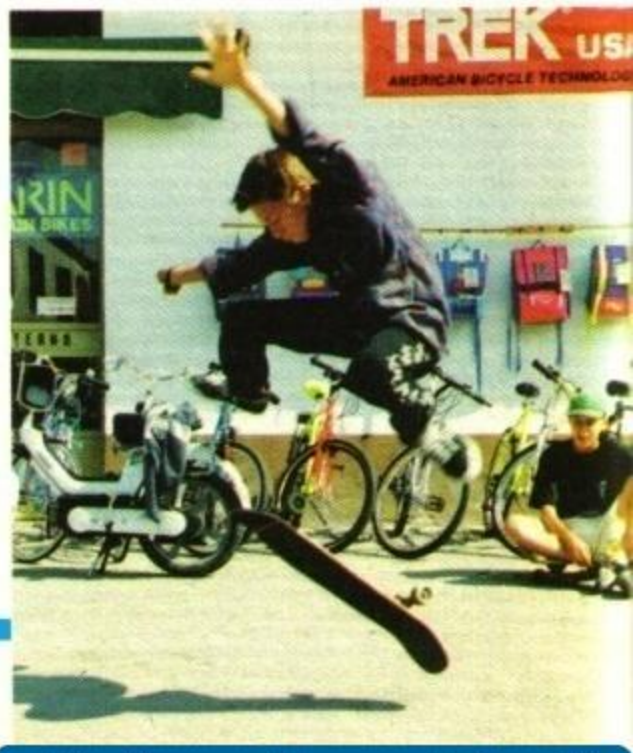
Trovarli non è troppo difficile. Basta girare un po' per la città, e quando le scritte sui muri diventano meno politiche e più colorate, gli skater non possono essere molto lontani. I luoghi in cui si riuniscono hanno tutti le stesse caratteristiche: pavimentazioni lisce, poco passaggio di gente e soprattutto di auto e, magari, qualche superficie inclinata e resistente su cui esibirsi. E' facile anche sentirli a distanza: whirr... tu-tlunk... ponk! Il suono caratteristico della tavola fatta saltare con un *ollie* accompagna gli skater ovunque vadano.

"Siamo fissati con gli *ollie* perché chi non sa saltare è costretto a fermarsi a ogni irregolarità del terreno" dice Paolo, incontrato in una piazzetta nel centro di Milano, "ma ci sono un sacco di cose molto più divertenti da fare..." e in un attimo è nel mezzo della piazza a esibirsi in giravolte, salti, verticali sulla tavola, passaggi su muri in verticale (!) e capriole che hanno dell'incredibile. In un attimo lo raggiunge Diego, il ragazzo che stava provando gli *ollie* mentre parlavo con Paolo, e i due cominciano a passarsi vicinissimi e velocissimi, sempre continuando con le loro acrobazie.

Mentre li osservo sempre più stupito, ogni tanto uno dei due mi si avvicina e, senza fermarsi, annuncia il nome del *trick* che sta per eseguire: *rock 'n' roll slide*, *grind*, *reverse tip tap*, *ollie grab 360*... ogni manovra è più spettacolare delle precedenti, e l'esibizione si conclude con un passaggio in cui Paolo e Diego cercano di scambiarsi le tavole in corsa. CRUNCH! Uno dei due sbaglia l'atterraggio e atterra sulle ginocchiere imbottite scivolando per qualche metro sul marmo lucido. "Cose che capitano... Ma con un po' di allenamento non sbaglieremo più".

Ora che la mia attenzione era stata attirata dalle ginocchiere, la mia mossa successiva non poteva che essere una visita a un negozio specializzato in attrezzature per lo skate. "Le protezioni sono importanti: sbagliano anche i migliori, e se una tavola si può cambiare le ossa non si trovano in negozio. Ci sono un sacco di ragazzi che cercano di rifare quel che vedono fare agli americani, e quando scoprono che atterrare sul cemento con i gomiti e le mani fa male è troppo tardi." Marco, il proprietario del negozio, è un ragazzo piuttosto giovane. A dimostrare quel che ha appena detto, si intromette nella conversazione Lele, un ragazzino con un polso fasciato che stava ammirando estasiato le tavole appena arrivate dagli Stati Uniti. "Marco ha ragione. Guarda cosa ho combinato io: so skateare bene da un sacco di tempo, eppure mi sono slogato lo stesso. Le protezioni sono certo più importanti del look."

E a proposito di look, ecco quel che dice Lorenzo, uno skater di Genova venuto a Milano apposta per incontrare qualcuno dei suoi idoli, quegli artisti della tavola di cui parlano regolarmente le riviste specializzate: "Io odio troppo quei poser che vanno in giro sempre con le ultime magliette della Vision, le Airwalk e i pantaloni da skate e poi non



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!

sanno stare neanche in piedi sulla tavola. Gli skater veri magari vanno in giro con i jeans vecchi da distruggere, però hanno delle tavole che sembrano tornate dal Golfo, col disegno quasi cancellato da quel che hanno passato. Le uniche cose veramente indispensabili sono la tavola e delle buone scarpe per rimanere attaccati alla tavola". Mentre chiacchieriamo, arriviamo in un cortile seminascosto in cui fanno bella mostra di sé un paio di rampe di legno e metallo, sulle quali si alternano una decina di skater. Resto qualche minuto a veder saltare i ragazzi (con le immancabili cadute), poi un paio di loro mi si avvicina: "Lore dice che sei di C+VG: com'è *Ski or Die*?" Prendo l'occasione al balzo. "Niente male ma... non vi annoiate a saltare sempre su 'ste rampette?"

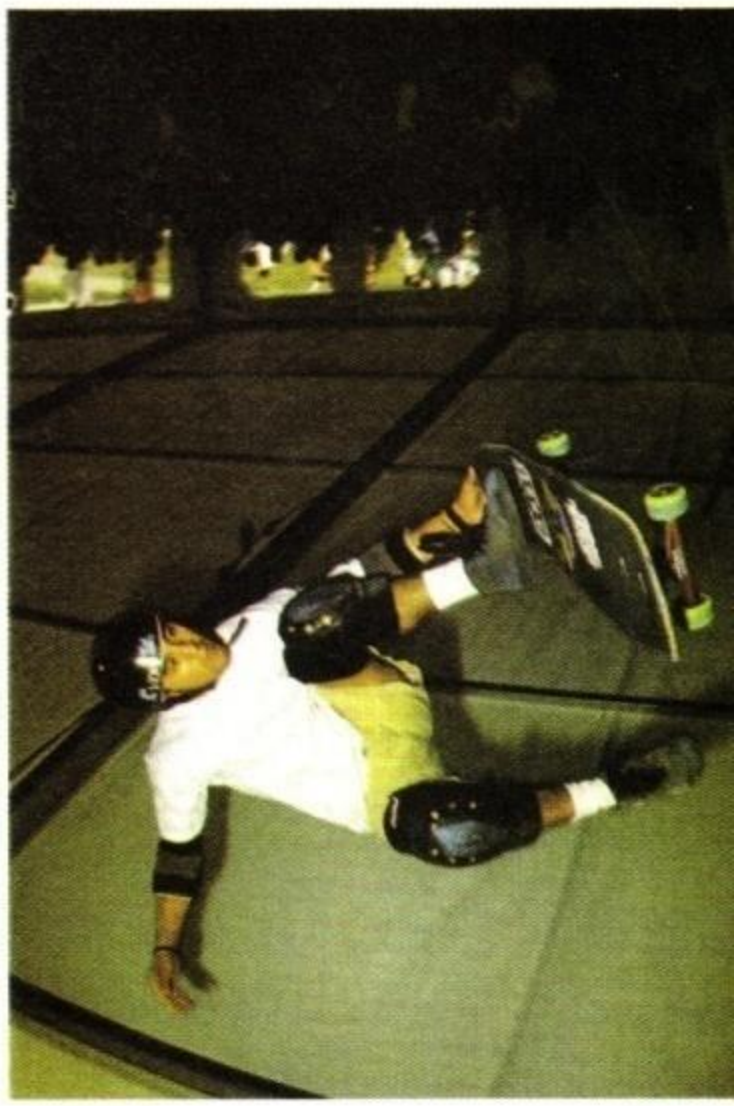
Stefano, di 17 anni, risponde con una faccia sconsolata: "Sì che mi annoio, ma d'altra parte dove vuoi andare? Non siamo mica in America, dove ci sono gli skate park: in Italia al massimo trovi un paio di *half pipe*, ma non puoi mica andare tutti i giorni a Monza o a Bologna per skatare, no?" Chiedo altre spiegazioni. "Ce l'hanno con gli skater," mi dice Rick, "posti apposta per skateare non ce n'è; se andiamo in strada ci urlano dietro perché hanno paura delle tavole o perché dicono che facciamo casino... l'unica è arrangiarsi e costruirsi le proprie rampe. In Italia siamo sempre gli ultimi: in tutto il resto del mondo gli skate park ci sono!"

A questo punto, non mi restava che andare a visitare una di quelle super-rampe tanto rare in Italia: dopo poco più di un'ora di macchina ero arrivato sul posto. La cosa buffa delle rampe è che a vederle da sotto sembrano cose da poco; dopo qualche minuto, anzi, ci si annoia addirittura a veder andare avanti e indietro gli skater che la usano. Tanto per variare un po', sono così andato a intervistare Maurizio (il campione locale) a 3,5 metri da terra, sul bordo della *half pipe* più alta a disposizione. Mi è bastata un'occhiata verso il basso, lungo la rampa quasi verticale, per formulare automaticamente la prima domanda: "Ma chi ve lo fa fare a voi skater di cercare di suicidarvi in maniere così complicate?"

"In realtà," risponde Maurizio cominciando a indossare le protezioni obbligatorie, "non c'è pericolo. Basta essere un po' allenati, e si rischia meno su questa rampa che non in strada. Comunque, agli skater piace la velocità e il gusto di essere un po' trasgressivi: quando sai skateare diventi il padrone della strada, muri compresi. Penso che sia lo stesso rapporto che hanno i videogiocatori con il video, no?"

Prima che possa rispondergli, Maurizio si precipita nel baratro sottostante con un fragore di ruote. Va avanti e indietro un paio di volte, e una volta che ha raggiunto una velocità sufficiente comincia a esibirsi in acrobazie aeree che hanno dell'impossibile: usa il bordo della rampa per decollare a metri e metri d'altezza, torna giù con la stessa naturalezza con cui scenderebbe da un salto di pochi centimetri, fa un altro passaggio e si blocca a testa in giù, come congelato nell'aria, appoggiato con una mano al bordo su cui mi trovo anch'io e tenendo la tavola nell'altra. Rimane così per lunghi momenti, poi scende al mio fianco e si toglie il casco e le altre protezioni: "Vuoi provare?"

Sarà per un'altra volta, Maurizio...



I NOMI DELLO SKATE

Il modo migliore per avere informazioni su gare e manifestazioni è quello di rivolgersi alla F.I.A.S., la *Federazione Italiana American Skateboard* scrivendo a:

F.I.A.S., V. Melzo 9 - 20129 Milano

Un grande campione molto disponibile nel dare informazioni ed esperto costruttore di rampe è:

Paolo Nelzi, Tel. 011-4154393/6960121

Se poi volete informarvi su riviste straniere (ma anche quelle italiane non sono poi tanto male...) potete richiedere nelle edicole più fornite della vostra città

Thrasher, Skateboard U.S.A., Skateboard Mag o Skateboarding Transworld.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TEL. 02/8464960 FAX 89502102

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

AT 286/16	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, DUAL, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 1.400.000
AT 286/16	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 1.699.000
AT 386/20	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 2.299.000
AT 386/25	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 2.599.000
AT 386/33	
1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 3.900.000
AT 486/25	
4MEGA, HD210, VGA, SERIALE, TASTIERA, MONITOR	£. 8.000.000
AMIGA 500 1 MEGA	£. 800.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	£. 750.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.600.000

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI COMMODORE, AMSTRAD, IBM

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI UN ANNO, PREZZI IVA INCLUSA
CONSULENZE E DIMOSTRAZIONI SENZA IMPEGNO
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC COMPATIBILI
PAGAMENTI PERSONALIZZATI FINO A 5 ANNI CON CONSEGNE IMMEDIATE
PROVINCIA E ITALIA PER CONTRASSEGNO

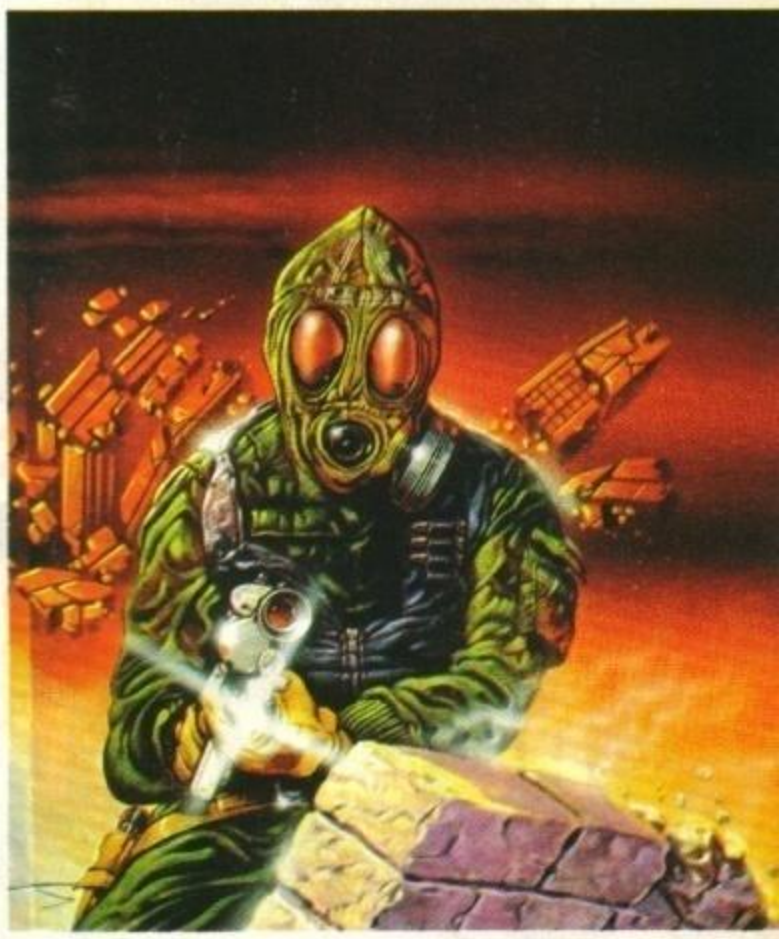
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

HOLOCAUST Black Out



L'idea di recensire anche giochi di ruolo e da tavolo sembra essere piaciuta a molti lettori, e ho il piacere di annunciarvi che C+VG continuerà a parlare tutti i mesi anche di questo interessante aspetto del divertimento multimediale. Quel che non abbiamo stabilito ancora con certezza è quanto spazio dedicare a questa sezione, e per questo attendiamo i vostri suggerimenti. Come dicono in televisione: "Scrivete, scrivete, scrivete!"

Mentre aspettiamo le vostre lettere, proviamo a vedere com'è questo *Holocaust*, gioco da tavolo tutto italiano prodotto dalla Black Out.

Per prima cosa, va notato che *Holocaust* è una specie di versione "ridotta" del bel gioco di ruolo *I Figli dell'Olocausto*, di cui parleremo probabilmente in un prossimo futuro. L'ambientazione è la stessa: un mondo devastato da un terribile conflitto, in cui si aggirano bande di sopravvissuti e dove vige la legge della giungla. Lo scenario non è molto originale, ma comprende tutti gli elementi tipici delle avventure postatomiche, dai mutanti alle gang di sciacalli, dai grattacieli pericolanti alle carestie.

La plancia di gioco rappresenta una città (completa di alcuni palazzi tridimensionali) ormai in rovina, che fa da scenario a tutta l'avventura.

I giocatori impersonano ciascuno un uomo impegnato a fuggire verso una zona incontaminata in cui cominciare una nuova vita, che deve riuscire a trovare il modo per oltrepassare i pesanti portali che sbarrano la Via della Libertà. La partita non viene però vinta dal primo personaggio che riesce a fuggire, bensì da quello che riesce ad accumulare più punti. Il punteggio si incrementa raccogliendo vari oggetti (e membri della propria famiglia), per cui bisogna continuamente decidere se continuare a rischiare la vita vagando per la città e accumulando punti o tentare la fuga per salvare la pelle.

Spostandosi nelle vie della città può capitare quasi di tutto: duelli armati, inseguimenti in macchina, attacchi di ratti assassini, inondazioni e una ampia serie di sciagure e catastrofi assortite, punteggiate solo raramente da qualche avvenimento positivo. E' possibile persino assoldare killer e mercenari con cui assalire gli altri giocatori, e a prima vista l'azione sembra essere decisamente movimentata.

Purtroppo, nel tentativo di semplificare al massimo le regole relative a tali e tante situazioni, gli autori hanno calcato un po' troppo la mano, e il risultato è un gioco piuttosto banale. *Holocaust* assomiglia a una versione postatomica del gioco dell'oca, in cui la fortuna conta molto più dell'abilità e i tempi della partita si dilatano sino a sfiorare la noia. Non è da escludere che i giovanissimi (leggi "bambini") possano anche divertirsi con questo prodotto, ma chi volesse giocare nel mondo postnucleare di *Holocaust* farebbe meglio a rivolgersi al gioco di ruolo, decisamente più coinvolgente. Le miniature in piombo, i palazzi da costruire, il lanciadadi trasparente e le 100 e passa carte del gioco possono anche essere interessanti, ma non sono certo sufficienti per rendere divertente un gioco tanto banale.

Fabio Rossi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUL PROSSIMO NUMERO:

Il prossimo C+VG vi riserverà parecchie sorprese. Naturalmente non ve le riveleremo tutte qua (sennò che gusto c'è?), ma sicuramente troverete

VINCI SUPER FAMICOM!!! REGALIAMO LA CONSOLE PIU' POTENTE DELL'UNIVERSO!!!

FAR OUT: I GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO!

TOKI - LA CONVERSIONE DEL FAMOSO COIN-OP

SNOW BROS. - LE FOTO DELLA CONVERSIONE PER HOME COMPUTER!

SD GREAT BATTLES - UN GIOCO ULTRADEMENZIALE SUL SUPER FAMICOM

SPOT - COME MISCHIARE L'OTHELLO E LA BREAKDANCE!

EYE OF THE BEHOLDER - IL GIOCO DI RUOLO CHE SPODESTERA' DUNGEON MASTER?!?

TRA 25 GIORNI IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

CHE COSA HANNO IN COMUNE RADIO DEEJAY E GLI ALBERI?

Robinia Pseudacacia.
Albero che raggiunge i 25m di altezza. Ha fusto eretto e chioma leggera. Vive bene in terreni argillosi o sabbiosi.

Castanea Sativa.
Albero con legno duro, corteccia bruna e screpolata. Cresce molto bene in terreni profondi di colline e di montagne.

Prunus Padus.
Fusto sottile e rami bruno-rossastri. Cresce spontaneo sulla catena alpina nei boschi misti di latifoglie e conifere.

Populus Nigra Italica.
Albero alto sino a 40m. Ha tronco spesso e foglie piccole e tondeggianti. Molto diffuso in Italia.

RADIO DEEJAY

Radio Deejay.
Oltre 5.600.000 ascoltatori ogni settimana.
La prima radio in Italia che si occupa di ecologia.

Platanus Orientalis.
Tronco diritto, rami robusti e chioma arrotondata. Originario dall'oriente è presente ancora oggi nell'Italia del sud.

FAI QUALCOSA PER L'AMBIENTE. NOI FACCIAMO ECONEWS!

Ogni giorno alle 7,00-9,00-10,00-12,00-13,00-15,00-17,00-19,00-21,00-23,00.

RADIO DEEJAY "THE NETWORK"
Casella postale 314 Milano. Tel.02/342.522- 311.326

RDS

eco-news

SPER

LA RADIO VINCE!

SPER via De Alessandri, 11- 20154 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

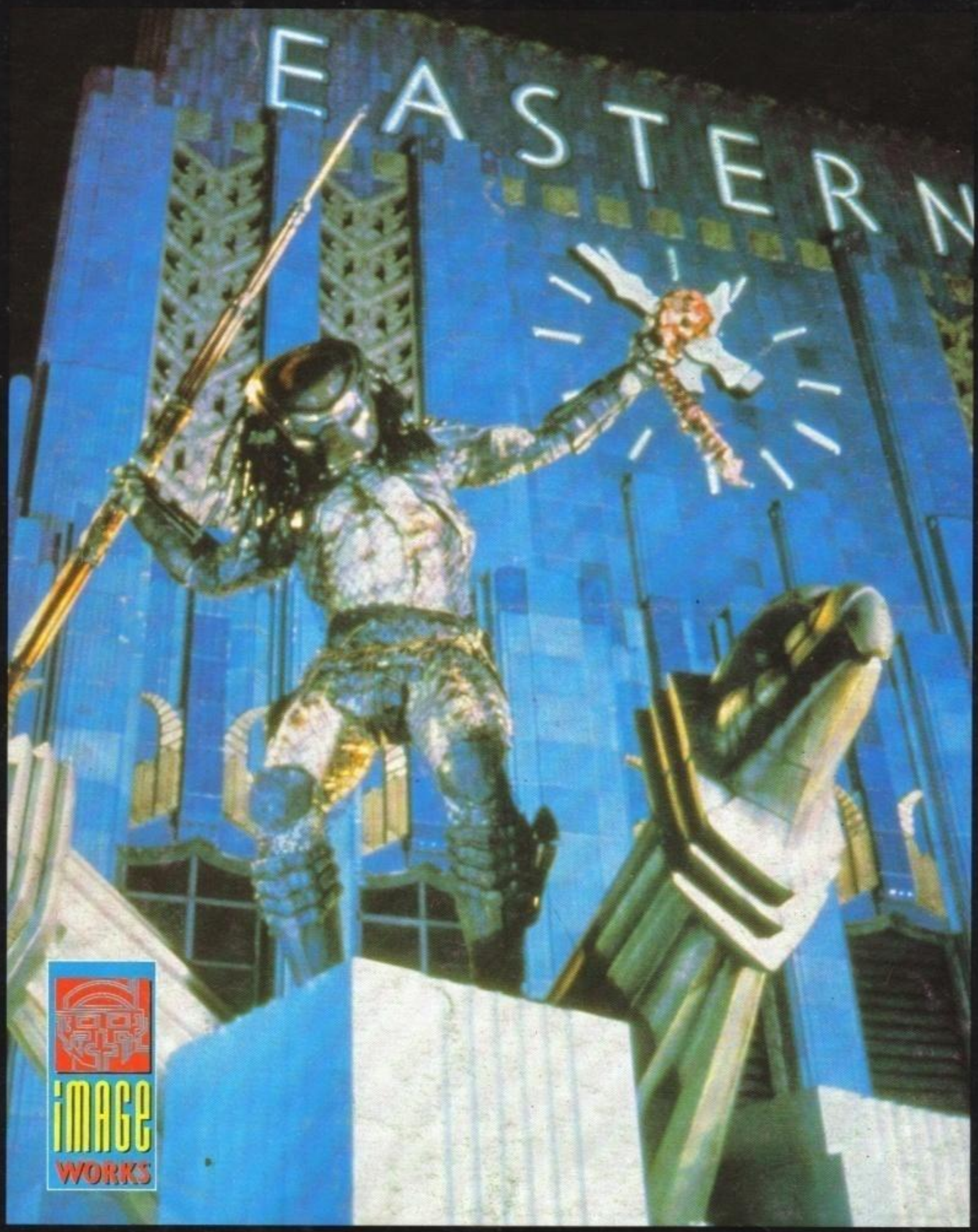
In collaborazione con
PUSH PULL e LEGA PER L'AMBIENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREDATOR 2™



...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

LEADER

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
RKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/